- Max Payne2:Thefallof Max Rayne
- Beyond Good \& Exil
- Midinigit Nowhere

SABAH
ISSN 1304 - 3811 1.500.000 TL.

Haftalik Oyun Kiltitrii Dergisi


JifCELEIMELE: Chads Legion, The Hobbit Jouraey to the Center
 TAM


10
lleed For Speed Underground Gecenin bir yaris kanunlara karģs hiz yapmanin daha çckici olduğu belgelendi

14
The lioblifi Bilbo Boggings'in azmini alksslyoruz

16 Chioes legion Güzel bir aksiyon opunu, slcak duşan iydidir

18 Journey to the Cemier of the Woild Arzin merkezi aslinda fena bir yer değilmiş

20 Whimate Demolifion Derly NFS'nin yaninda sönök kalmaja mahkum...

## HABERLER

4 FIFA 2004 यivede
Binge hozirlanan yiln oyunu ne olacak die merak edenlere erken bir haber
5 citigalifor
Mosaüstünden tonndiğnnizz saygıdeğer bir oqun olan Cult, seneye PC'de


## STRATEI REHBERI

24
Silent hill 3
Evet bitirdik, hem de en zor seviyesinde. Bir de yazdik. Usselik hâlâ hayaltayiz. Demek ki o kadar da korkmaya gerek yokmuş.


## 8 (1)

 Dergide ģkan kssmin özetini buradan izleyinYeni yeni cihazlar, eğlencelikler
29
Pille Kodlon
Garçekgi olun, hile yapin
30
Biz biliyoruz da mi oynuyoruz, siz de yazin!

## ONLINE - OFFLINE

22
Orisinal
Internetin en huzurlu ve hüuūnlö köşelerinden birindeyiz
28 Bre hir saluruld
Hiçir ara birime gerek duymadan, yazarlara ve şairlere bağlanarak oynadklarımiz...


ÖN inceleme
6 For cy
Simdiden eikileyidi.. Yoksa niye yazalım


## Ediförümüz kayboldu, hükümsüzdür

Ofisin ortasında durmuş anlamsızca birbirimizin yüzine bakayorduk. Serpilin nerede olduğunu ya da burada ne aradiğmmzı bilmiyorduk. Bildiǧimiz tek şeyt burann Serpilin ofisi olduğuydu. Sonunda Kerem "Dergiyi hazrilamalyyz" dedi. "Yani buradayiz, elimizie gerekii olan her şey var ve buraya gelme amacimiz da bu olmal, Serpil de burada olmadị̆ña göre...". Işe adımlarimızı dïşünmekle başladik. Oyunlar bulundu ve yỉkendi, başına geçildi. Tam 5 kişiydik. En genç olan ikimiz oyunları biliyordu, hiz daha yaçł üç kişi ise yazı yazabilirdik.

Sanrim kokuyu ilk fark eden Effiti. Evet kötu bir koku vardi ve bir tüllo ofisin içindeki bu kokunun kaynağım bulamyorduk. "Ofis bu kadar büyük değildi" dedi Hakan. Kokuyu takip ederken ofisin gizli yerlerini keşfetmeye başjadk. Sonunda, Ali muffaği ve yı̆̆lmiş bulaģklarn buldu. Elff "bulaşikarı ylkamalyyz" dedi. Peki deterian var miyd?? Deterjan aradilkga daha da büyüdï ofis. Sonunda pasi demir bir kapı bulduk. Kapıyı araladrğımızda büyüķ̧e bir galeri karşiadı bizi. Her yer kurumuş kan ve pas lekeleriyle kaplydı. Birden galerinin df̈̆er ucundan gelen konuşma sesini duyduk. Sesi takip ehityimizde Serpili sarrısin biriyle konuģurken görditk ve yanlarina gitiğimizde bunun Heather olduğunu, ofisin Silent Hilldeki alışveriş merkezine döniştự̆̈nü fark etik. İ̧̧e deterjan da oradaydl, tam ikisinin arasinda...

Dergi haskya hazurlanmıs, hatia Serpili bulmuşłuk. Ancak tek bir şeyi ärenmemişitk. Serpil ve Heather neden bir araya gelmisti? Bunu her ikisine de sormaya cesaret edemedik ve asla gerçeği öğrenemedik.

## Eve kapanmak için doğru bir zaman


lar. Ya tatile çıkıp ülke değistiriyorlar ya da evlerine yüz kadar oyun alıp bu bir ayı konsollarının ya da bilgisayarlarının başında geçiriyorlar. Biz de dergimizde şimdiye kadar çeşitli firsatlarla bu tatilden ve bu zamanın oyunlar için ne kadar önemli olduğundan bahsetmeye çalıştuk. Fakat görüyoruz ki içinizde hala buna inanmayanlar var. İşte şimdiye kadar çıkmış olan oyunların satış listesi.

Bizim ülkemizde olmasa da şu anda yurt dişında müthiş bir trafik söz konusu. Bu zamanlar insanların tatile çıktığı ve noele kadar da onlardan kimsenin haber almadığı zaman-

Arkanıza yaslanın ve Avrupa'da insanların hangi oyunları oynadıklarını görün.

Birinci sırayı FIFA alıyor. Pro
Evolution Soccer 3 kendinden ne kadar söz ettirirse ettirsin EA GAMES bu konudaki
üstünlüğünü kabul ettirmiş görünüyor. Ikinci sırayı ise Need For Speed Underground almış durumda. Bu hafta dergimizde anlattığımız bu oyun insanlar tarafindan oldukça beğenilmişe benziyor. Üçüncü sırayı bir diğer EA oyunu olan Lord of the Rings: Return of the King alıyor. Filmden sahneler için bu oyun alınır. Son aldığımız istihbaratlara göre filmde kral Aragorn değil Gandalf olacakmış. Ancak buna pek inanmadık. Dördüncü sırayı bir konsol oyunu alıyor. True Crime, söylenilenlere göre Max Payne ile GTA arası bir oyunmuş. Oynayanlar çok beğeniyorlar. Tony Hawk'in yine PS2 için çıkmıs Underground isimli oyunu beşinci sırayı alırken, evine kapanmak isteyenler Championship Manager 03/04 oynayabilirler. Bu oyun da altıncı sirada.

## Maramirisel spletil

## Normandiya semalarında bir X-Wing mi?

Lucasarts'm yaptuğı oyunları biliriz. Mutlaka oyunlarının bir yerine ufak tefek sürprizler koyarlar. Mesela Jedi Knight'ta "Force Speed" kullanarak yürümekte olan bir kadına yetişirseniz onun evine girebilir ve orada tavşan Max'i görebilirsiniz. Ancak firmanın yeni oyunu olan Secret Weapons over Normandy gayet ciddi bir oyun olduğu için böyle bir sürpriz olacağını düşünmemiştik. PC, PS2 ve XBOX'ta aynı anda çıkacak olan bu oyunda da
meğerse beklediğimizden fazlası varmış. Normandiya üzerinde uçan gizli bir uçak sizce ne olabilir? Size yardımcı olalım, Darth Vader biniyor.

Evet, bu oyunda da gizlenmiş X-Wing ve Tie Fighter kullanabileceğiz. Oyunu bitirdikten sonra açılabilen bu gemileri İkinci Dünya Savaşı'nda kullanmak sizce de biraz abartı değil mi? XWing ile P51 Mustang. Kimin kazanacağı baştan belli... (Cvp: Mustang)


## Rise of Nafions'a yeni pakets Throne and Patriots



# Halo hahber servisi takdim eder 

## Bir oyun oynadım, tüm hayatım değişti...

Geçtiğimiz haftalarda kapak yaptuk diye demiyoruz. Ama Halo gerçekten son zamanlarda çıkmış en iyi oyunlarin arasinda yerini aldı. Bunu kafamızdan atmıyoruz. Gerçekten, gerek müzikleri, gerek oynanışı, gerekse dizaynlarıyla gerçekten ufkumuzu genişletti. Size bunu en iyi iki örnekle anlatabiliriz. Bunlardan biri taşımayla, diğeri ise müzikle ilgili.

Halo Avrupa'da ve Amerika'da o kadar çok tutuldu ki araba firmaları bile dizaynlanından etkilendiler. Fransa'nın en büyük araba üreticisi Peugeot bile bunu inkar etmiyor. Oyunu oynayanlar bilirler, araçları kullanmak çok zevkliydi. Ve araç dizaynları son derece güzeldi. İşte Peugeot da bu dizayndan etkilenmiș olacak ki Hoggar isimli konsept aracinı tanittu. Halbuki biz bu aracın adını Warthog zannediyorduk. Araçtan sallanarak ateş ediyor, zor koşullarda özgürce kullanabiliyorduk. Hoggar ise adını Cezayir'deki zor koşullara sahip olan bir araziden almış. Çölde gitmek üzere tasarlanmış bu arabaya her baktığımızda aklımız oyuna kayıyor. Bizim tahminimiz firmanın içinde gizli gizli bu oyunu
oynadiktan sonra bir proje vermesi gereken bir tasarımcının olduğu yönünde. Bakıyor ki son 72 saatini bu oyunu oynayarak geçirdi, aklına gelen ilk dizaynı kağıda döküyor. Tabii böyle bir şeyin olmama ihtimali de var. Ancak şu benzerliğe bakın, siz de hak vermiyor musunuz? Gerek Peugeot gerek Microsoft bu konuda sorulan sorulara cevap vermiyorlar. Bizce şu anda kendileri de şaşkın bir durumda. İki motoru bulunan ve çöl koşularında sorunsuz hareket edebilen bu arabayı biz de istiyoruz. Madem ki Warthog yok, Hoggar var. İsimleri bile benziyor.

Halo hakkında ikinci haberimiz ise müzikleriyle ilgili. Oyunu oynarken kan ter içinde kaldığımız sahneleri güzel kılan en önemli şey müzikleriydi. Bazılarımız bu müzikleri tekrar tekrar dinlemek için oyunu oynuyor, bazılarımız internetten bunları bulmanin yolların arıyor. Bazılarımız ise ProGamer dergisini okuyor ve bu parçaları nereden bulabileceğini biliyor. Sumthing Else isimli bir müzik firması Halo'da geçen parçaları bir albüm yapmış ve çok yakında piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Bir CD ve bir DVD'den oluşacak olan bu

## Culthn ayunu gelijor

Bir Hollanda firmass olan Project Three Interactive masa üzeri oyunu olan Cult'ı bilgisayara aktaracağını duyurdu. Avrupa'da şimdiye kadar son derece popüler olan bu masaüstü RPG, bakalım aynı başarıyı bilgisayar ortamında da gösterebilecek mi?

Oyun izometrik bir ortamda geçecek ve karakterinizi geniş bir öykünün içinde
bulacaksınız. Rywennia isimli bir dünyada geçen The Cult'ta oyuncular 40 değişik görevi yapabilecekler. Ayrıca 30 farklı yaratukla savaşabilecek, 100 civarında silah, 50 büyü ve 25 beceri elde edebilecekler. Oyun hakkında daha fazla bilgi yok. Tek bildiğimiz şu anda çalışmaların yoğun bir biçimde devam ettiği ve Cult'ın Mart ayı civarında piyasaya çıkacağı.


sette yeni müzikler ve Halo 2'nin trailer'1 yer aliyor. Marty O'Donnell ve Michael Salvatori'nin yaptuğı bu müzik setini elde etmek için internetten XBOX'ın sitesine girmeniz yeterli. Bu arada yeni Haloyu sabırsızlıkla beklediğimizi bu kadar lafin arkasından söylememize gerek yok herhalde.

## Acedimim zor durumda

Dünyaca ünlü oyun firması Acclaim geçen seneye göre finansal açıdan oldukça zor bir durumda. Sadece ikinci çeyrekte ikili karşılaştrmada 4 milyon dolar zararda. Firma acil durum uygulamasina girdi ve artik eskisi kadar aktif olamayacak.

Ne garip değil mi? İnsanlar bu haberleri okumak için tonla para veriyorlar. Bizim ise neredeyse umurumuzda değil. 4 milyon kaybetmiş de ne olmuş yani? Hala bir senede 41.3 milyon dolar gelir elde etmiş.

Daha geçiğimiz hafta Mucky Foot'un veda haberini yazmıştik, aynı şeyi Acclaim için de yazmak istemiyoruz.

# Far Ory 

## Tropik bir ada, deniz, kum, güneş ve akıllı düşmanlar!

Çikış Tarihi: 27 Şubat 2004 Tür: FPS
Yapımci: Crytek Studios
Dağtıımc: UbiSoft
www.ubisoff.com

0yun firmalarının en çok yaptukları oyun türlerinden birisi First Person Shooter'dr. Çoğunluğu kötü çıkmaz belki ama oyuncularda tekrar tekrar oynama hissini uyandırmazlar. Fakat bazı yapımlar vardır ki, yillar gecse bile oynanmaya devam eder. Half-Life, başh başına oyun sayılmasa bile en iyi multiplayer modu seçilen Counter Strike, çok daha eskilerden Doom, yenilerden ise Battlefield ve daha nicesi sayilabilir. İşte Far Cry da duyurulduktan sonra büyük ilgi toplayan ve gelecek vaat eden oyunlardan birisi.

Yapımcı firma Crytek, Serious Sam'in yapımcıları gibi aslında yaptukları oyun motoru ile piyasaya çıkmayı planlıyorlardı. Fakat daha sonra fikirlerini değiştirdiler ve oyun sektörüne açılmaya karar verdiler. Böylece ortaya Far Cry çıktı.

Oyunun kahramanı Jack Carver gizemli bir geçmişe sahip olan bir tur organiza-


Grafikderi görünce insann tatile ģikası geliyor, ama silah yerine plaj havlusu olmass koşuluyla.
törüdür. Güzel bir gazeteci olan Val, Carver'dan onu Büyük Okyanus'ta daha önce hiç gezi düzenlenmemiş olan Micronesia adasına götürmesini ister. Adaya giderken gemisi paralı askerler tarafindan baturlir ve Jack adada mahsur kalır. Fakat Jack'in adada yalnız olmadığını öğrenmesi pek uzun sürmez. Ada Dr. Krieger tarafindan sahiplenilmiştir ve Dr Krieger burada kötü planlarını hayata geçirmek için çalışmalar yapmaktadır. Jack artık gemisine

yapılan saldırıda kaybolan gazeteciyi bulmali ve onunla birlikte Dr. Krieger'ın kötü planlarını durdurmalıdır.

## Yeni bir oyun motoru

Far Cry basit bir konuya sahip olsa da teknoloji bakımından oldukça ileri bir seviyede. Crytek kendi yapımı olan CryEngine ile birlestirilmiş olan bir oyun motoru kullanıyor. CryEngine materyalleri, materyal kaplamaları, yeryüzü şekilleri gibi şeyleri rahatlikla oluşturabiliyor. Ayrıca daha önce Red Faction'da kullanılan fakat başarilı olamayan Geo Mod'a benzeyen bir özelliğe sahip. Bu sayede neredeyse bütün nesneler yıkılabiliyor ve kırılabiliyor.

CryEngine dışında fizik motoru olarak PhysicoOnDemand kullanılmıs. Bu motor nesnelerin gerçegine uygun bir şekilde hareket etmesini sağlyor. Oyundaki insan modellerinin nesneler ile doğru etkileşmesini sağlayan Rag Doll da
motora dahil edilmiş. Daha gerçekçi işıklandırma ve gölgeleme için Dot3 sitemi kullanılmış. Böylece gölgeler gerçekçi bir şekilde oluşturulabilecek. Karakter modellemeleri için ise PolyBump kullanılmış. PolyBump ile yüksek kalitede modeller hızh bir şekilde olussturulabiliyor.

Bütün bu özellikler birleşince ortaya harika bir grafik ve fizik motoru çıkıyor.
Güneşin su üzerinden yans1ması, sisli bir bölgede ağaçların arasından gelen güneş ışığının görünmesi gibi oynayanları hayran bırakan hoş detaylar başarı ile yapılmış. Kısacası Crytek oyunculara görsel bir ziyafet sunmak için çok çalışmıs. Tabii bu ziyafeti hazırlarken her bilgisayarnn kaldırabilmesi için büyük bir çaba göstermişler.

CryEngine'in bir diğer özelliği ise bir editöre sahip olması. CryEngine Sandbox adı verilen bu editör ile rahatlikla yeni bölümler ve modlar oluşturula-
biliyor. Oyuncularnn tamamen görsel bir şekilde çalışmaları sağlanmış. Böylece oyun çıktıktan kısa bir süre sonra piyasaya pek çok oyun ve mod sürülecek. Bu , oyunu daha kalicı bir hale getirmek için yapılan en basit yöntemlerden birisi. Fakat eğlendikten sonra hiçbir oyuncu bundan şikayetçi olmayacaktır. Mod ve harita yapımcıları için özel bir paylaşım sitesi de hazırlanıyormus. Ayrıca Crytek kendi yaptukları mod ve haritaları da yayınlayacaklarım belirtiyor.

## Güllük gülistanlık

Oyun tropik bir adada geçiyor. Yani kasvetli bir ortam yerine, güneşli, cıvil civil bir ortam seçilmiş. Oyuncuları bataklıklar, çeşitli küçük yapılanmalar, tropik ormanları kapsayan oldukça geniş bir oyun alanı bekliyor olacak. Tabii bu adanın etrafında da birtakım adalar olacak ve bazı görevlerde bu adalara da gidilmesi gerekecek. Ayrica oyun alanımın ada olmasının yararlarından birisi de oyuncuların canını en çok sıkan şeylerden biri olan görünmez duvarlar, üzerinden geçilemeyen barikatlar olmayacakmıs.

Oyunda ayaklarınız dışında bir sürü araç kullanarak da hareket edebileceksiniz. Far Cry'a buggy, humvee, bot, sal gibi pek çok ulaşım aracı eklenmiş. Oyuncular bu araçları çalarak kullanabilecekler. Yapımcılar oyunu çizgisel yapmamaya çalıştıklarını fakat yine de hikayeye bağlı bir oyun olacağını belirtiyorlar. Sadece hikayeyi konu alan olaylar kurgulanmış olacak. Fakat olay yerine giderken izlenilecek yol tamamen oyuncuya bırakılmış. İstedikleri aracı kullanarak, yürüyerek ya da yüzerek istenilen yere ulaşabilecekler.

Ekipman olarak pek çok silah seçeneği bulunacak. Silahların dışında Jack'in termal ve gece görüş gözlüğü bulunacak. Oynanışı biraz daha kolaylaştırmak için oyuncuların radarı


Oyunda sadece yürüyerek değil araçlada istediğiniz yere gidebilecekiniz.
geri çekilebilecekler ya da etraftaki kayalardan birisin arkasına saklanabilecekler. İletişim konusunda da bir o kadar başarılı olacaklar. Tehlikeyi sezdikleri zaman alarm verip, telsizlerini kullanıp uzaktan yardım isteyecekler. Ayrıca yapay zeka araçları kullanabilecek, alarm verildiğinde uzakta bile olsalar araçlar yardımı ile olayın olduğu bölgeye gelebilecekler.

Far Cry'daki sesler de Cry Engine ile birlikte çalışıyormuş. Yani oyuncuların yürüdükleri yerlere, buradaki koşullara göre, aynı şekilde nesnelere ateş edildiği zaman nesneyi oluşturan materyale, atış uzaklığına veya şekline göre sesler değişecek. Müzikler ise dinamik olarak tasarlanmış ve ortama göre değişebilecek.

Oyuncular ağ ya da internet
üzerinden oyunu multiplayer olarak oynayabilecekler.
Takımlar halinde ya da takımsız olarak deathmach (önüne geleni öldür), Capture The Flag (karşı takımın bayrağını çal) gibi multiplayer modları eklenmiş. Ayrica multiplayer modunda da araçlar kullanılabilecekmiş. Bunların dışında pek çok yeni özellik olacakmış, fakat yapımcılar şimdilik bunları açıklamak istemiyorlar.

Crytek genç bir firma olmasına rağmen oldukça profesyonel çalıșıyor ve yapımcılardan gelen haberler son derece olumlu. Zaten Ubisoft'un (evet yine) genel olarak başarilı olacak ve olmuş oyunları piyasaya sürdüğŭ göz önüne alınırsa Far Cry, Half Life 2 ve Doom 3'ü beklerken oldukça güzel bir alternatif olacak gibi.
M. İberia Aydın

# silahninz var, seriveen de huvamnna 

Aksiyonun kralını görmek istiyorum diyorsanız, Max Payne üzerine oyun yoktur. Suçluların peşinden koşarken afili bir de serüveni kim istemez? İşte, karizma tamam. Hem kötüleri öldür, işe yara, hem de adrenalin üretimine katkın olsun


## Max Payne 2:

## The Fall of Max Payne

Bullet time sisteminin bir adım daha geliştiği ve bolca silah eklenen Max Payne 2'nin bu yeni demosunda yine oyunun sürükleyici konusu bizi etkilemeye devam ediyor.

## Beyond Good \& Evil

Hyllis gezegeni uzaylılar tarafından istila edilmiş... Siz de bu istilanın ortasında genç bir fotoğrafçı olan Jade'i oynuyorsunuz. Oyunun yüksek dozdaki aksiyonunu demoda bol bol hissedeceksiniz.

## Live for Speed

Aaraba kullanırken başvurduğunuz tüm incelikleri Live for Speed'e yansitmanız gerekiyor. Eğer araba simülasyonlarından hoşlanıyorsanız, grafiklere de fazla ilginiz yoksa denemenizi tavsiye ederiz.

[^0]
## Midnight Nowhere

Küçük bir kasaba, bir sürü korkunç öüm, korkmuş kasabalilar ve kasabayı karantina altına alan askerler.... Bunca karmaşanın içinde kendinizi bir morgda buluyorsunuz.

## Bamboozle

Puzzle denen o efsanevi oyunun bir başka versiyonu olan Bamboozle'da bir maceracı olan karakterimizi puzzle üzerindeki taşları hareket ettirerek gitmek istediği noktaya doğru ulaştırmaya çalişıyoruz.

## Blastball

Blastball bir adada vuku bulan top patlatma işlemlerini yönettiğimiz bir oyun. Şaka bir yana Blastball'da seçtiğimiz karakterimiz ile yukarıdan aşağıya doğru gelmekte olan renkli topları vurarak oyunu sonuca ulaşırımaya çalişıyoruz.

## (3) Milkshape <br> Polyphonic Wizard <br> Winamp 5

Ima Manager 2004

## Nightshade

## Restricted Area

The Bard's Tale
Trainz Railway Simulator 2004
X2: The Threat


## Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Neverwinter Nights serisinin yeni genişleme paketi Hordes of the Underdark'ı anlatan bu güzel video, $N w N$ serisinin Fantasy RPGseverlerin gönlünde kurduğu tahtın daha da güçleneceğinin göstergesi.

## City of Heroes

City of Heroes, NCsoft tarafindan hazırlanan bir online oyun. $\mathrm{CoH}^{\prime}$ da karakter yaratmanın birçok şekli var ve her kahramanın kendine özel bir gücü olacak.

## Rallisport Challenge 2

Hayatınızın yarışına hazır olun.... Microsoft'un Ralli Challenge için kullandığı bu tanım, gerçekten doğru gibi. Üstün grafikler ile oynanabilirliği bir araya getiren bu oyun, birçok insanı evine kitleyecek.

## The Westerner

Her tür advanture oyununu görmüştük, bir tek vahşi batılısı eksik kalmıştı. Hızlı kovboyumuz ile bir yandan problemleri çözerken, diğer yandan vahşi batı dünyasında ayakta kalmaya çalışıyoruz.
rakamlarin dili
100-85: Kolay kolay her oyuna kismet olmayacak bir mertebe. Hele de 90 ve üstü puan almışsa, hiç vakit kaybetmeden edinin.

84-70: Tüm oyun dünyası çapında olmasa da kendi türü içinde klasikler arasına girecek kadar iyi.

69-50: Belki çok kötü değil, hatta bu türü sevenler gönül rahatlığıyla vaktini ayırabilir. Ama yıllarca unutamayacağınız bir deneyim olmayacak.

49-30: Vasatın altında kalan oyunlar. Yapacak hiçbir şeyiniz yoksa başına geçip biraz vakit öldürebilirsiniz. Ama bu sürenin uzunluğu konusunda hiçbir garanti vermiyoruz.

29 - 0: İsmini duyduğumuz anda koşarak uzaklaşıığımız oyunlar. Bu sayfalarda incelenmelerinin tek gerekçesi sizi korkunç bir hata yapmaktan korumak olabilir.


Need For Speed Underground
Kim bunlar?

$u$ hafta oyun incelemelerinin altlarına atulan imzalar kaçınılmaz olarak dikkatinizi çekecektir. Şimdiye dek dergide rastlamadığınız birtakım isimler, sanki babalarının dergisiymiş gibi hiç bozuntuya vermeden, selam sabah etmeden sayfaların arasına sızıp bir şeyler yazmışlar. Biz de durumu sonradan fark ettik. İberia, Serkan ve Özberk'ten oluşan ProGamer acil kurtarma timi son anda yetişip birkaç sayfayı kurtarmayı başardı ama bazı bölümler için artık çok geçti. Olan olmuş, derginin yarısından çoğu 5 kişilik alternatif bir birlik tarafından (ofisin duvarlarına sprey boyayla "Köprüden Önce Son Çıkıs" gibi bir şeyler karalamışlardı, isimleri bu mu acaba?) çoktan bitirilmişti bile.

Dürüst olalım, her hafta onlarca sayfa yazı yazmaktan biz de yorulmuştuk. Tatil haftasını şuursuzca şeker yiyerek ve diş ağrısı çekerek geçirmeyi biz de istemiştik. O yüzden bu acayip yabancıların dergiyi bir haftalığına ele geçirmesine ses çıkarmadık. Hatta açıkçası minnettarız... Tatil haftalarımı ProGamer'a ayıran ve aralara girip birkaç satır yazmamıza da direnç göstermeyen Köprüden Önce Son Çıkış tayfasına teşekkürü borç biliyoruz.



## incelemeler





NFS Underground, sadece yeni arabalariyla değil güzel kızlarıyla da eskisinden farklı.

0
 meşhur ve uzun soluklu serilerinden biri Need for Speed. Yillar önce NFS 2 SE'yi gördüğümüzde o güne dek aklımızdaki tüm "Yarış Oyunu" konsepti değişmişti. Oyundaki yüksek hiz ve adrenalin gerçekten oyunun ismini hak etmesini sağlıyor, hız tutkumuzu sonuna dek tatmin ediyordu.

Ama geçen ylllar seriden çok şey götürdü. Gran Turismo 3 ve Burnout 2 gibi PlayStation 2 oyunları karşısında NFS geri plana düştü. Ama geçen sene piyasaya çıkan Need for Speed: Hot Pursuit 2 ile seri yeniden üst sıralara çıktı. Ama hemen her platforma çıkan Hot Pursuit 2'nin asıl başarı kazandığı yer PlayStation 2 oldu. Oyunun PS 2 versiyonunu hazırlayan Black Box o kadar başarılıydı ki oyunun tüm eleştirilerinde PC versiyonunun çok daha zayıf oldu söyleniyordu.

Electronic Arts da aynı fikirde olmalı ki bir sonraki NFS oyununun geliştirilmesi işini bütünüyle Black Box'a bıraktı. Ve bu genç firma Hot Pursuit 2'nin hemen bir yl arkasından yepyeni bir Need for

Speed ile karşımıza çıktı. Bugüne kadar görmeye alıştğımız NFS konspetinin tamamen dışına çıkan Underground sizi sadece geceleri uyanan canavar arabalar, hayat1$\mathrm{n} ı$ arabasına ve yarışlara adamış korkusuz yarış̧̧lar ve birbirinden güzel kızların dünyasına davet ediyor. Evet karşımızda yeni bir Fast and Furious vakası var. Zaten filmi ilk gördügumūzde bunun yarış oyunlarına būyük bir etkisi olacağını biliyorduk. Bu yll içinde PCye çıkan en iyi iki yarış oyunu Midnight Club 2 ve NFS: Underground hiç de yanılmadığımızı gōsterdi.

## Ilk bakışta aşk

NFSi bitirdikten sonra hakkında ne karar verirseniz verin oyunu ilk gördügünüzde hayran kalmamak elde degil. Underground bence "Bir oyun nasil cilalanmalı?" konusunda güzel bir ders. Grafikler, sesler, ara demolar ve ilk bakışta çeşitiliğe gömüldügünüz hissi sizi gerçekten gece yarışlarının atmosferine sokuyor. Şöyle bir durup içinizden "Bu alemlerin kralı olacağım" demezseniz bilin ki sizde bir yanlışlık var. Oyunun
notunu hiç yarış oynamadan bu ilk 3-4 dakikalık deneyimimize göre verecek olsak emin olun 95 'den aşağı almazdı. Ama mükemmelliği yakalayamayan her iyi cilalı oyun gibi Underground da, oyunda ilerledikçe notunu düşüüyor. Ama merak etmeyin çok da değil.

Bir yarış oyununda her şeyden önemli olan sürüş deneyimidir. Üstelik mükemmel sürüş deneyiminin tek bir reçetesi de yok. Gran Turismo gibi simülasyona yakın bir sürüşle de adrenalin seviyeniz tepeye vurabilir, Burnout gibi arcade bir yaklaşımla da. Onemli olan oyunun sizi bir mücadeleye sokmass. Bu mücadele hissi olmadan kazandığınız yarışların da bir anlamı olmaz. Bunu en iyi yaşatan oyun herhalde Midnight Club 2 idi.

NFS: Underground bu açıdan yukanıda saydığımız iki örneği de yakalayamıyor ne yazık ki. Gerçi oyunda ilerleyip arabanızı geliştirdikçe sürüş deneyimi de oldukça gelişiyor ve son yanşlarınızdan büyük keyif alyyorsunuz ama o noktaya gelene kadar çok da heyecanlandirmıyor. Net fren zamanlaması gerektirmeyen virajlar, sizi yeterince zorlamayan rakipler ve çarptuğnız köseye yapışıp kalarak çileden çıkaran arabanız. Rahatça kazanabileceğiniz bir yarışı aptal bir köşeye çarpıp kaldığınız için kaybedince bir sonraki deneme için daha fazla heyecan duymuyor insan.

## Müzik yarışın bir parçasıdır

Ama neyse ki Black Box muhteşem grafikler, mükemmel sesler ve harika ara demolarla bu noktadaki açığını da kapatmayı biliyor. Underground tartışmasız olarak bugüne dek PC'de gördüğümüz en iyi grafikli yarış oyunu. Islak asfaltlara yansıyan gecenin ışıkları ve mükemmel araba modellemeleri ile oyun göz dolduruyor. Zaten ilk bakışta "Midnight Club 2'de


Oyunun Drag modu, bugüne kadar gördüğünüz düz yolda gaza basmaktan ibaret drag yarışlanna bakışınız tamamen deǧiştirebilit
sık arabalar ve güzel kızlarla dolu
de böyle olsaydı grafikler keşe" dememek elde degil. Üstelik bu harika grafikler için süper bir bilgisayarnnz olmasına gerek yok. Radeon 9000 veya GeForce FX 5200 ekran kartı ile zaman zaman takılmalar olsa da oynayabiliyorsunuz. Bunların üzerindeki herhangi bir kart ile oyun tamamen sorunsuz. Bunun sebebi aslında oyunun sürekli gece geçmesi ve grafikleri güzel gösteren şeyin yansıma ve yüksek çözünürlüklü dokular olmas1. Black Box oyunun motorunu tamamen bu durumlara göre modifiye etmiş ve
böylece sorunsuz bir oynanış yakalamış. Ama hava bir aydınlansa çevremizde nasıl bir atmosfer göreceğimiz meçhul.

Oyunun müzikleri ile EA Trax denen şeyin ne harika olduğunu tekrar duyuyoruz. Yine oyunun ruhuna uygun bir dolu şarkı bir araya getirilmiş ve gaz pedalındaki ayağımızla tempo tutturacak kadar havaya sokuyor.

Kariyer modunda ilerledikçe karşınıza çıkan ara demolar ise Underground'ı diğer tüm yarış oyunlarindan ayırıyor. Gece yarışçlarının dünyasını yansıtan
videoları izledikçe gaza gelmemek mümkün değil.

## Biberliyelim şu arabayı

 Gece yarışlarına girdiğimiz zaman araba modifikasyonuna girmemek olmaz. Zaten Underground da bunun üzerine kurulu. Ana menüden "Go Underground"a girdiginizde sizi gece yarışlarının dünyasında yepyeni bir kariyer bekliyor. Kariyer modumuzda önce 6 arabadan birini seçerek hemen yarışlara başhyoruz. Ilk yarışlarımızı kazandıkça arabamızda yapabilecegimiz yeni modifikasyon
seçenekleri açlıyor. Vites kutusu, motor, lastikler değişiyor, arabanın dış görünüşünü deģiştiren bir dolu seçenek açliyor. Oyunda yüzlerce modifikasyon seçeneğine ek olarak 20 tane de lisansli araba var. Ama McLaren veya Ferrari gibi şeyler beklemeyin. Çünkü gece yarışlarında amaç orta seviyeli arabaları modifiye ederek onlardan canavarlar yaratmaktur. Bir Ferrari'yi ne kadar modifiye edebilirsiniz ki?

Yine de Underground'daki modifikasyon seçeneğinin Gran Turismo'daki gibi derin olmasını beklemeyin. Her şeyden önce sadece bir arabaya sahip olabiliyorsunuz. Ayrıca parça değistirmek ile sinirlismiz, vites kutusunu veya süspansiyonların sertliğini ayarlamak gibi bir şansınız yok.

En eğlenceli olanı ise görsel modifikasyonlar. Farklı tampon ve yan eklentiler, üst boyama ve çıkartmalar, neon ışıkları şık cantlar ile benzersiz arabalar yaratabiliyorsunuz. Burada o kadar çok kombinasyon var ki iki oyuncunun aynı görünüşlü arabalara sahip olması düşük bir ihtimal. Bu görsel modifikasyonlar hem gönlünüze göre, karakterinizi yansitan bir araba sürmenizi sağlıyor hem de topladığmz Style puanlarını arturiyor.

Style puanlarını yüksek tutmanın asil yolu ise yarış sırasın-
da artistik hareketler yapmak. Aynu Burnout'da Boost toplamanızı sağlayan hareketler gibi. Virajda arabayı savurmak, trafikte diğer arabaların hemen yanından geçmek, tümseklerden zıplamak. Bu puanlar sayesinde sadece yeni parça ve arabalanı açıyor, yarış dergilerine kapak oluyorsunuz. Bu dergi muhabbeti oldukça hoş. Bir dergiye kapak olduğunuzda derginin kapağında kendi arabanızın resmini görüyorsunuz ve zamanla biriken bu dergi kapakları profilinizin alunda hoş bir aile albümü oluşturuyor. Sonradan geri dönüp bunlara bakmak hoş bir deneyim. Tabii bu sizin oyuna yaklaşımınıza da bağlı. "Ah şu yeşil Golfu hatırlıyor musun? Ne yarışlar çıkarmıştım bununla ah ne günlerdi?" "Abi dün oynamıştun o arabayla daha ne günleri?" "Yav sus bir bozma ambiyansımızı. Ah yessil Golf ahh.."

## Yariş modlan

Oyunun kariyer moduna ek olarak farklı yarış modları da var. Düz veya turladığınız pist yarışına ek olarak Drag ve Drift yarışlarına da katılabiliyorsunuz. Drift tamamen arabayı savurarak lastik yakmaya dayalı ve bence pek eğlenceli değil. Ama Drag yarışı Underground'in türe muhteşem bir hediyesi. Bugüne dek bu düz yolda düz gitmek üzerine kurulu yarıș tipinin ne kendisini ne de oyunlarını sevmezdim. Ama Underground bana Drag yarışlarını sevdirmeyi


Tamamen kendi tarzınza uygun olarak yarattığmız arabalarmuzla modifiye sanatının kralh olobilirsiniz.
başardı. Bu modda arabanız çok daha hızlı ve direksiyonu oldukça kısıth olarak kullanabiliyorsunuz ve şerit değiştirmek bile ciddi bir risk. Drag'da başarılı olmanız doğru zamanda Nitro kullanma ve doğru zamanlama ile vites değiştirmeye bağlı. Bu yüzden bir gözünüz sürekli devir ibresinde. Elbette diğer gözünüzü de yoldan ayırmıyorsunuz. Çünkü yol düz olsa bile rakipleriniz, engeller ve trafik size zor anlar yaşatıyor. Çok kıvrak hareketler yapamadığınız için de Drag yarışı gerçekten yetenek gerektiriyor.

Aslına bakarsanız oyunun kariyer modu bu bahsettiğimiz 3 yarış tipinin karması gibi. Bu modda size 0 an seçebileceğiniz birden fazla yarış sunulsa da, aynı Midnight Club II'deki gibi oyun doğrusal ilerliyor. Yani

yarış seçenekleri 3lü 4 lü paketler halinde geliyor ve siz sadece bu üçünden birini seçiyorsunuz

Tüm modlanı tükettiken sonra sıra online oynamaya geliyor. Bu konuda EA çok sıkı iş çıkarmıs. Her şeyden önce PlayStation 2 ve PC oyunculan internet üzerinden birbirleri ile oynayabiliyor. Undergroundin kariyer modunda yarattuğnız araba ile online oynayabildiginiz için her oyuncunun kendine özel farkh bir arabası oluyor. Ayrıca online oynadığınız zaman elde ettiğiniz başarılar hem sıralamalarda yukarılara çıkmanızı sağlyyor hem de tek kişilik oyuna etkileri olabiliyor. Mesela bazı dergi kapaklanna çıkabilmek için online dereceler elde etmek gerekiyor. Burada tek can sikicı olan lag sorunlarımın zaman zaman bezdirici olabilmesi. Milisaniyelik bir sekme duvara toslamanıza ve yarışı kaybetmenize yol acabilir. Bu yüzden online'ı iyi bir bağlantınız olsa bile gece yarsindan sonra oynamanız lazım. Zaten işin raconu da bunu gerektiriyor...

## Ortaya bir karışık

Need for Speed: Underground'a yeni ve ilginç bir oyundan çok bir derleme gözüyle bakabiliriz. Midnight Club 2'nin gece yariş1
konsepti, Gran Turismo'nun modifikasyonu, Burnout 2'nin tehlikeli sürüş teknikleri... Black Box açıkça efsaneleşmiş bu yarış oyunlarında iyi olan ne varsa alıp harmanlamış ve ortaya Underground çıkmış. Aslında bu formülün asrin yarış oyununu yaratması beklenebilir. Hayır, tam olarak degil ama her şeyden bir şey içermesi ve bunların mükemmel işlenmemiş olsa bile çok iyi cilalanmış olması Underground'i yarış oyunları içinde parlak bir yıldız yapmaya yetiyor. Yarı̧ severlerin mutlaka oynaması, gece yarışı dünyasına merakı olanların tapması gereken bu oyunun yapımcis1 Black Box'1 izlemeye devam edin. Öyle görünüyor ki gelecekte çok daha sağlam oyunlarla karşımıza çıkacaklar.


## The Hobhit

TÜR: Aksiyon ÜRETiCi: Inevitable Entertainment DAĞITMMCI: Sierra hitp://wwilot.com SisTEM GEREKSiNimimeri: 450 MHz islemci, 128MB RAM, 32MB 3D ekran karth

## Kaçın! Uzun sopasıyla Bilbo Baggins geliyor.

Edebiyat dünyasının popüler kitaplarının tek tek sinemada boy göstermesini kabullendik artık. Başarısız örnekler çoğunlukta olsa da, ara sıra izlemeye değer uyarlamalar görmek de mümkün. Bu uyarlamalardan biri olan "Yüzüklerin Efendisi" üçlemesinin son halkasının gösterimine çok az zaman kalmışken -hepimiz heyecanla 19 Aralık'ı bekliyoruz- oyunlan da piyasayı iyice doldurdu. Filmin oyun haklarını elinde tutan EA, filmin birebir kopyalarını hedeflerken kitabin oyun haklarına sahip olan Sierra da daha masals1 ve kitaba uygun işler çıkariyor. Hatta Sierra Yüzüklerin Efendisi' nden yullar önce, Bilbo Baggins'in başından geçen hikayeleri anlatan Tolkien'in ilk eseri "The Hobbit"e de el attı ve bu masalsı hikayeden sevimli bir aksiyon oyunu çıkardi.

Cüssesine bakmadan kahramanlığa soyunan Orta Dünya nesli Hobbitleri anlatan The Hobbit, orijinal kitaba birebir uymaya çalışan ve aksiyon - macera türünü sevenleri cezbetmeyi amaçlayan bir oyun. Yüzüklerin Efendisi kitabından da tanıdığımız Bilbo Baggins, oyunun baş
karakteri. Korkusuzca her bölümde ürkütücü ortamlarda tehlikeli görevlere attiyor.

Bilbo'yla maceranız, Hobbit kenti Shire'da başlıyor. "Yalnız Dağlar"a gidip ardindan ormanlarin karanlığında Bilbo ile kaybolacağınız oyunda önemli karakterlerle karşilaşma şansı bulacaksinız. Gandalf, Thorin, Elrond size yol gösterecek ve Smaug ve Gollum'un entrikalarına ve tuzaklarına düşeceksiniz. Geçmekte zorlandığınız bölümlerde düşmanlarınız kabuslarınıza girecek, korkunç askerleriyle defalarca karşınıza çıkacak ve aşamadığınız her bölüm için küfürleriniz giderek şiddetlenecek (en azından oyun konusunda daha az deneyimlileriniz bunu yapacak).

Kitaptan bahsedip durduk ama illa ki okumayanlar için kısa bir bahsetmeli. Bir varmıs bir yokmuş, bir zamanlar Bilbo adında bir cüce varmış (Ne cücesi! Cüce değilim ben Hobbitim). Shire adında küçük sevimli man-


Bilbo görev başında. Ama siz onu göremiyorsunuz çünkü şu kayanın arkasında durmuş, uygun anı bekliyoı
tardan evleri olan bir köyde yaşarmış (Ne mantarı ya? Kör müsün kardeşim?). Bir gün büyücü Gandalf, 13 cüceyi Bilbo'nun başına sarmış (Uhuüü! Bütün yemeklerimi yedi hainler). Sonra Bilbo bu obur cücelerle ejderha Smaug'un mağarasına kadar giden bir maceraya atiliyor (Evet evet, ben.. ben). Bu arada Bilbo binbir sakarlıkla şans eseri kahramanlaşıyor (Hadi ya! Sensin sakar, gerçek bir kahramanım ben). Bu arada Gollum'dan meşhur yüzüğü çalmayı da ihmal etmiyor (Çalmadım ben kıymetlimi. Kazandim onu ben, hak
 ettim).

Esprisi bir yana Tolkien'in çocuklara ve çocuk ruhunu koruyan büyüklere anlattığ Hobbit kitabının oyun uyarlamasında da benzer hassasiyetin korunduğunu söylemeden geçemeyiz. Kitaptaki ürkek haline rağmen oyunda atulgan ve cesur bir Bilbo Baggins yaratılmasının nedeni de bu olsa gerek.

[^1]cak bebeklerden resmedilmiş görüntüsü de cabası. Ayrıca karanlık ve gizemli Orta Dünya bile bol renkli ve parildayan bir dünyaya dönüştürülmüş.

Bilbo Baggins: Orta Dünya'nın korku nedir bilmez savaşçısı Aslinda meraklı ve burnunu olur olmaz ortamlara sokan ürkek Bilbo, oyunda her ne hikmetse kılıcını kuşanmış, atlayan, saklanan, çalan ve nasılsa bolca saldıran bir savaşçıya dönmüş. Akçe akçe paralanı ve kristalleri toplamaya çıkan Bilbo, trollerin dibinden sandık çalar ve karşısına çıkan goblinlere ve örümceklere saldırır. Aksiyon oyununun gereklerinden biri bu tabii. Yillann Hobbitini bile aksiyon oyununa dönüştürmenin raconu, karakterin bolca leşinin olmasını sağlamaktur (yürü be Bilbo, kim tutar seni). Sayısız dövüş sahnesine rağmen Bilbo hikaye gereği oyunda bolca yol almakta ve birçok görevi yerine getirmektedir. Her bir bölümdeki temel görevi yerine getirebilmek için bazı küçük -ama fazlaca zaman gerek-tiren- görevlerin üstesinden
gelmelidir. Kimi zaman hobbit kampı için odun aramakta, kimi zaman üşütmüş bir hobbite şifa niyetine ot toplamakta, trollerce tutsak edilmiş Elfi kurtarmakta vesaire vesaire...

## Neredeyim ben, burası neresi...

Sanırım yeteri kadar Bilbo'yu çekiştirdik. Şimdi oyunun özelliklerinden bahsedelim. Oyunun kurgusunda bölümü aşabilmek için çoklu görev yapısı oyunu biraz karmaşık hale getirirken bazen de tekrarlara neden olabiliyor. Aynı türde nesnelerin farklı platformlarda aynı ve farklı bölümlerde defalarca karşınıza çıkması sıkabiliyor, dikkatinizi ve ilginizi dağıtabiliyor. Bazen, bölümler arasındaki ilişki de yok olabiliyor. Bir de bakıyorsunuz ara demo olmadan Bilbo karanlik bir mağarada kaybolmuş durumda ve size "kayboldum" nidasında sızlanıyor. Hakikaten ben de kayboldum veya hadi kurtaralım çocuğu diyebilirsiniz. Bazen de surf hirsınızdan ve bölümün gereksiz uzamasının yarattuğı sıkıntt ile her şeyi bitirme gereği duyuyor, oyunun eğlencesine varamıyorsunuz (şahsen bu hissi maden bölümünde goblinlerin her biriyle savaşırken ve makinelerin arasında dolaşırken oldukça derinden hissettim. Bunda goblinlere karṣı duyduğum mide bulantusının da katkısı olabilir tabii ama biliyorum ki esas sebep


Işte oyunun sabrınızı test ettiği maden bölümü. Defalarca bilgisayannızı pencereden frriatma isteği duyacaksınız ama yavaş olunn...
aynı mekanı defalarca tavaf etmekten kaynaklanıyor).

## Taş ve sopa

Bilbo'nun düşmanlarıyla savaşabilmesi için nelere ihtiyacı olacaktur? Tabii ki başta hobbit sopası, taşları, kilicı (Sting) ve nihayet yüzüğŭ. Oyunun bölümlerinde karakterimiz tüm silahlarını sırasıyla kuşanma firsatı buluyor ve silah kullanma konusunda yeteneğini geliştireceği görevler ediniyor. Bilbo usanmadan öğreniyor, oyun da usanmadan yeni yetenekler bahşediyor Bilbo'ya. Oyunun başlarında az sayıda canavarla ve haşereyle uğraşan Bilbo ilerleyen bölüm-


Oyunun sonu-Gösterdiğmiziz için kzzmyorsunuz değil mi?
lerde goblinler, örümcekler gibi Orta Dünya'nın yenmesi zor hilkat garibelerini yerlere seriyor (özellikle maden bölümündeki performansa dikkatinizi çekerim). Sonunda Bilbo belki de daha önce hiç sahip olmadığı bir karizmayı oyun sayesinde kazanmiş oluyor.

Görsel etkisinde, oyunun amacına uygun düşen illüstrasyonlar ve efektler yaratulabilmiş. Parıldayan kristallerin ve ışıldayan paraların üzerinde durduğu aydınlık ortam, gayet renkli ve çizgi film havasında. Hatta (incelemede acımasız olmak gerekirse) Gandalf Cadilar Bayramı'nda sihirbaz kıyafetini giyen komşunun irikıyım oğluna dönmüş.

Oyunun ses ve müzikleri pek etkileyici değil. Bunun temel sebebi tupkı oyunun genel kurgusunda olduğu gibi iyi olan bir şeyin sürekli tekrarlanıp durması. Yine de kulağıııza ara sıra farklı bir melodi geldiğinde seslerden zevk alabiliyorsunuz. Seslendirmeler anlaşılır ve açık. Karakterlere uygun sesler seçilmiş. Özellikle Gandalf in ve elflerin seslerine ayn bir özen gösterilmiş.

## Kitap, sinema filmi ve

 nihayet oyunu derken "Yüzüklerin Efendisi" fantazyasının oyun ortamındaki son durağı "Hobbit", eğlenceli konseptine ve etkin grafiklerine rağmen iki önemli açıdan batağa saplanıyor. Öncelikle bölüm kurguları yapılandırilrken oyuncunun dikkatini ve ilgisini dağıtacak tekrarlardan sakınılmalıyd. İkincisi ise oyunun aslına uygun olma çabasına rağmen Bilbo karakteri Aragorn' a taş çkartacak bir savaşçıya dönüşmemeliydi. Özellikle bu eleştirinin üzerinde inatla duruyorum. Bakın hatta altunı çiziyorum ve nah şuraya yazıyorum. Yaşasın Tolkien'in yarattuğı Bilbo Baggins ve sevenleri...
## Kerem Koramaz





## Ateşe karşı ates, seytana karşışeytan



Konumuzla alakalh oldatgundan Chaos Legion. Sasirtich bir konu, guzel grafikler ve PCye warlarken zotuk larla katsilasimis bir kansol oyunu. Chaos Llegion yaratei bir konuya sahip ve hic durmayan sesler ve efektlerle sizi saskina çeviren, hatta yoran (kí boylesi benim basma çok nadir gelir) bir oyun. Oyunun tarza aksiyon olmasma rağmen

S5-
 OHMe: $\operatorname{bigh}^{2}$
 kere githas otmamanasach hala baz sscradillanlannaktai
 serbest samat omekterial bit kenara baraknk tiydim onety olaym bile hala cozehilmin unf dejulim. Yani tixatricu da bale vatken operay neden ihtiyac duvar insan? Zurhis sisman katinlarin bir tepenin wzerinde kostocen salonu inlermelerinin
 - Sin bithasat he cyobar aniaFhato Madrhe Arupa yoHandapharkit coden bit ulkeyiz fis buthe alabiliyorua. Elin Thanam a bildi operayi da sor ini yapu iki dakikada?

Capcom firmasmin basman balundan clkeyor butun bunlan 0 geliyor Amerikalya satyor oyunlamm, oradaki insanlarn neyi begendigini bulayor, ogreniyor: Sonra ik külturu kanstanyor ve ortaya cok guzel oyunlar cikathyor Misal Resident Evil, misal Devil May Cry, yine misal
firma yapuğ̀ açıklamalarda bunun gotik bir opera oldugunu soyluyor

Bu firmalarin bu kadar sanat kaygsisı tasidiklarmı bilmiyordum. Gercekten de oyunu operaya benzetmek icin ellerinden geleni yapmislar. Ornegin bir operada olan aradaki konusmalar demolarla gerceklestirilmis. Goruntü acisindan mükemmel olan bu sahnelerde hikayeyi takip ediyorsunuz. Aradaki müzikli ve dansh gosterinin yerini ise son derece eglenceli olan dövus
satrelerit almis.

## Bu kitabi okumustum

Oym simatiye kedar silenm is ve islencbilecek en basit konuya sahip: iyi ile kotu arasindaki savas... Bu sa ${ }^{2}$ 2a baslica iki karakter amandata gerceklesyo: Burlardan birimcisi, bivim oxatighmaz tanon kalarinn hayatini sussedign: sonfadan ogrendiemiz Sies Wahrheit Adandan anlaslecast Hzare lkendisi bir Alman olarak tasarlanms -hisadari k muzt? Knight of the Datk Clyphs (Karanhk Muhaterin Sovalyesi) olatak ammyor ve diter henkese yasaklanms bir gurce sahip: Seytanlan Kullanmak. Hikayeye gore kotuyle savasmak icin kotulugu kult lanan bir sovvalye olarak baslangicta herhangi bir sorunumuz yok. Bir kiz arkadasimuz, beraber cahsugimz bir orlagmuz ve saygun bir meslegimiz var (emrimizdeld scytan ordulanm saymazsak).

Oyun, Almanlarm bakıs acisindan hazirlanmis. Gotik ortamlarda yasanan savaslar ve Victor Delacroix adindaki ortağmıa saymazsak tabii. Fark ettiyseniz Delacroix gayet bir Fransiz adi. Zira sacları da bembeyaz ve hafif efemine bir durusu var. Alman bakis accsina uygun olarak da sonunda bizim karakterimize kazigi atacak olan kisi bu. Ama ne kazik. Hem kiz. arkadasimizi oldüruyor, hem tasıdigime karanlik mührü kniyor ki kuvvelli seytanlan çagramayalım, hem de seytanlarla istionligi yaparak bixim kuruluşun (oyunda kilise olarak gecmiyor, isim kullanmaktan kaçnilmiş) bütün planlarm

Hranilk tarafasatama
Bizim hixzyamivaderam
tarak bu notada bashyot Toms
krich Dabaroixinn pesine dī요여N Kurlan muhntu oymun som ha kadar
parearan buas yavas toplat
 wola yon bis ordy mpluyoruz
kf beym wa than sey tanlart
molay maidumebielim.
Yemgat Ayrica keadimize
yan bit hyamadas buluyoruz.
Sonug oharak hikaye kurga
olaral da is innis olarak da son
tereqguzel. Ancak sevgili
arkassar oyunun ili ozelligi
r ki hikayeyi golgede
rakiyor. Bunlardan bir tanesi
in, digeri isc kotu.
Iyi olan ozellik oyumun -wikleri. Chaos Legion. amimaz muziklere sahip. Ozunu oynanken aklimdan sirekli bir sekilde bu oyunun - izaiklerini bulabilmek geçip durdu. Müzikler sahnelere son derece uygun, sayica fazla olan enstrumanlar ve koro, sizi Evaya sokuyor ve icinizden durmak gelmiyor. Oyle ki g marken ne kadar canmmizin Fldığna bakmadan saldimyor re bu sebeplerden dolayr olup Clup diriliyorsunuz (save/load Itul lanarak). Ayrica yaratiklarn karsımıza çkıs dengesi son derece iyi ayarlanmiş ve glkan mühurleri toplayarak Ilerlediginiz için bu yaratikları oldürmek hiç de zor degill.

Aynca oyunda adam çagirma mantug cok guzel hazarlanmiş. Oyunda ilarledikce toplam altı tane ordudan asker çagrabiliyoruz. Her bir ordu bir çesit raratiga uygun, ve bir tanesine


Goik ortamlarda geren, kendine has bir opun Gens leaton.
de hiçbir sey yapamiyor Sizin yapacagnizz sey ise bu yaratuklar karsıdan gelen dişmana gore çagurmak. Ornegin uzerinize az cam olan bir suru yaratik geliyorsa Guilt birligini çagniyorsunuz. Ya daçok buyuk yaratiklar geliyorsa ve sizin gucunuz bunlan oldurmeye yetmiyorsa Hatred birligi gelerek itina ile bu yaratiklan doviyor:

Madalyonun diger yüzuit Simdiye kadar yazdiklarimizdan bu oyunun kapak konusu olacak kadar iyi bir oyun olmast gercktigini düsuunebilirsiniz. Ancak oyunun oyle bir kotu ozelligi var ki, oynamayn zorlaşunyor ve bir iskence haline getiriyor. O da bu oyunun asinda konsol icin cikmis olmasi. Capcom bakt-
yor lif konsolda tatuyor belli lan warm saathik bir collsmanin somunda bu oyunu PRYe uyarlyor

Konsol icin bax lanms demek grafikler tam oturtin mamis, menuler karisk ve kontroller may demektir. Bu oyuaun PC de lyi bir oyum olmasm maalesef bu uc etken engeliyon Grafiker o kadar oturmamus ki uzataki yaratiko lar bulank gorunixor Menuller PSS cin yapilmus oldugundan fic gizel gozik-muyo- ye istetigniz ozaliter bulmak ta zortanuyossunuz Aynca Playstation2 a in gamepad ile ka ye bir aksiyon oyununda bir olamaz Siz yok W, yok E diye grastren yaratuklar altmzaan ginip ustunuzada cilvyortar.

Ben bu oyuna her iki

Nedir gotik apera?
$\qquad$ ir şeyi doğru anlamak için neyden bahsettiğimizi iyi bilmek gerekir. Gotik orta çağda ortaya çıkmış bir kavramdır. Mimaride ve diğer sanat dallarında sivriliği belirtir, çünkü Got alfabesi sivri harflerden oluşmaktadir. Örneğin gotik bir binanın sivri çatiları ve kuleleri vardır. Gotik
opera ise post modern bir yaklaşım olarak yeni yeni orłaya çıkmışłı. Black Metal ve Doom gibi sivri müzik dallarından doğan bir nevi melodik ve epik (destansi) havaya sahip müzik eserleridir. Benim şahsi görüşüm icra eden insanların metal müzikten kulaklan şiştiği için bunu yaptıkları yönünde.
ortamda da oynames bir kisi olarak karssnmza duruyorum. Ve diyorum ki; Chaos Legion colk gizel bir aksiyon oyunu. En az Devil May Cry kadar Buzal. Ancak bazn oyunlari Yapidiklari ortamlarda birakmak gerekin Misal pandalar Catiforminda yasayamazlar. Iste Ohaos Legion da panda gibi. Ancak PS2 ortaminda oyuandilymda oyunun gercek zevkine varlabilecegini dusumivorum Tabiicevinde PSZ olmayanlar icin bu oyunu PCode oy mamak bir mecburyet Onerimiz, oyunculam sozlerini açp konuya ye murige koasantre olmalar ve oyumum tadini cikartmalar Serkan Ayan


# Journey to the Center of the Earth <br> TÜR: Adventure URETiCi: frogwares DAḠITIMCI: GMX Medic hitp://www.journey-earth.com SisTEM GEREKSiNimLERi: 500 MHz işlemci, $64 M B$ RAM, 16 MB ekran karth 

# Bildiğimiz Arzın Merkezine Seyahat iş̧e 

Jules Verne'in "Arzın Merkezine Seyahat" isimli klasiğinden esinlenen oyunumuz, bize daha önce hiç görmediğimiz, duymadığımız ve aslında ayaklarımızın altında duran bir dünyayı vaat ediyor. Hikaye, Ariane isimli hanım kızımızın başına gelen talihsiz bir helikopter kazasıyla başlyyor. Bir gezi dergisi için fotoğraf çekerek hem hayatum kazanan, hem de dünyanın dört bir yanını dolaşan Ariane, İzlanda'nın ayak basilmamış diyarlarını fotoğraflarken, Sneffles yanardağında mahsur kalıyor (bu, Jules Verne'in hikayesindeki profesör ve arkadaşlarının gittiği dağın ta kendisi). Ariane'e eşlik etmekte olan pilot, kaza esnasında kayboluyor. Sorumluluk sahibi Ariane ise, bunu pek umursamıyor ve ilk iş olarak, laptopu yardımıyla, patronuna bir SOS yolluyor: "Acil durum! Böyle böyle bir kaza oldu! Akıl almayacak bir yerdeyim! Biraz gecikeceğim sanırım! Merak edin isterseniz! Sonra mesaiye kalır telafi ederim!" Bu ōnemli vazifeyi yerine getirdikten sonra, helikopterin içinde ve kaza yerinde bulduğumuz her şeyi yanımıza almamız gerekiyor. Almayı unuttuğumuz bir şeyler olduğunda, Ariane, "Ay dur nereye, daha gidemeyiz ki!" nidalarıyla, eksik bir şeyler olduğuna dair uyarilarda bulunuyor. Sonra, karanlık bir çatlaktan, yanardağın içine doğru bırakıveriyoruz Ariane'i. Ve düşüyoruz, düşüyoruz, düşüyoruz. Eh, bu kadar düştükten sonra, tabii ki dünyanın merkezindeyiz.

Efendim, dünyanın merkezi denilen bu yerde, iki uygarlık varmış. Bunlardan biri olan Askiam Uygarlığ'na gitmek için bir kristal bulmamiz gerek. Hadi bakalım..

Buraya kadar her şey çok iyi. Ta ki o kapıya gelene kadar. Sonrası, utanarak söylüyoruz ki, tam bir fiyasko. Artuk o utanç, çuvallayän bizlere mi ait, yoksa bizi çuvallatan yapımcılara mı, siz karar verin.

Önünde durduğumuz kapının üstünde, bir metin yer alıyor. Zamanında çok ileri olan, yeraltundaki iki uygarlık, karşımıza çıkan kapının iki yanındaki, biri ilk çağlara, biri modern zamanlara ait iki figür ve şimdi bu yazı. Doğu ve Batının ayrımına ve teknolojik gelişime, uygarlaşmaya ve ilgili kavramlara dokunduracak bir zemin hazırlığı söz konusu gibi görünüyor. Peki ne yönde bir dokundurma olacak bu? Bu soruyu aydınlatabilmek için, kuşkusuz, oyuna devam etmemiz gerekiyor. Oyuna devam edebilmek içinse, kapının üzerinde yer alan 12 taşı, yazıdaki 6 maddenin anlattuğı hikayeye göre dizmeliyiz. Biz bu dizilişi gerçekleştirebilmek için tam 1,5 saat uggraştuk. Önce kara ciltli sözlükler açıldı, metnin iyice anlaşıldı gindan emin olundu, ardindan defterler, kalemler, onlarca kombinasyon olușturuldu. Ilk 15 dakikanın sonunda, oyunu incelemekte olan iki kardeşten, abla olan, "Kıralım kapıy!!" demeye başladı. Komşu sayfadaki


Ariane, zeki ve güzel bir gazeteci. Üstelik laptop'ı da var. Burada şaşı gibi dursa da aslında değil.

Hobbitten bir adet Troll talep edildi, güzellikle açamadığımız kapıy, kaba kuvvetle kırsın da açsın diye, gelmediler. 20.dakikada, bilgisayarın başında 5 kişi olmuştuk. Başından beri, bir yumak yün, bir tug ve bir atkının (niyeyse) resmedildiği taş, 35. dakikada bir rüzgar fanı olmuştu. Taşların üzerinde gördüğümüz şekillere yüklediğimiz anlamlardan kişilik analizleri yapmaya başlayabilirdik artuk. 1,5 saatin sonunda, hiçbir şey çözemedik, zavallı Arianéi kapının önünde bırakıp, save edip uzaklaştık.

Neden böyle oldu? Birincisi, taşların üzerindeki çizimler, öylesine başarısız ki, neyi simgeledikleri anlaşılmıyor. İkincisi, arkadaşlar son derece izafi kavramlar üzerine, karınlarının içinde bir hikaye kuruyorlar ve kendilerine göre ipuçların verip tahmin etmemizi bekliyorlar.

Genel değerlendirme... Grafikler fena degil. En azından nerede olduğumuz, nereye git-
tiğimiz gayet iyi takip edilebiliyor. Zayıf olansa kurgu. Birbiriyle alakasız olaylar, görevler ve çözümler, hayal kırıklığı yaratıyor. Yine de, kapının önünde haşır neşir olduğumuz kavramlar bile, oyuna devam edecek kadar merak uyandırdı bizde. Bu sebeple, o kapının bir an önce açlması şart, aklın bilimin yoluyla ya da hileyle. Son sözümüz, taşların dizilișini bilenlere; bilmeyenlere söylesinler lüffen!

Elif \& Ali Kısar


# Ultimate Demolition Derby 

Ezin, parçalayın, bozguna uğratın... da niye?


UItimate Demolition Derby adından anlaşılabileceği gibi 4 teker bir motor kalıncaya kadar arabanızı parçalayabileceğiniz daha da önemlisi kaşı tarafı un ufak edebileceğiniz bir oyun.

Aslında oyun çok basit: Başla komutunu bekle, gaza bas ve karşındaki arabayı paramparça edinceye kadar durma. Tabii oyunun konusu sadece arabaları parçalamak deǧil. Oyun 4 ayrı moddan oluşuyor. Smash Racing'de haritalardan birinin yarışlar için ayrılmış bölümünde 5 tur boyunca arabalara çarpıp puan toplamanın verdiği zevk dışında rampaların üstüne yerleştirilmiş halkalardan geçiyor ve aldığınız puanlarla rekabet ediyorsunuz. Stunt Track'ta yine aynı kurallar mevcut ancak hedef araba parçalamak değil, artistik hareketler yaparak puan kazanmak. Massacre, 5 arabanın bir meydana inip birbirini parçalamasi üstüne kurulu.

Arena'da ise 5 dakika canlı kalmayı başarın yeter.

Oyunda avantaj kazanmanızı sağlayan pistin çeşitli yerlerine dağtulmış power-up'lar sizi rahatlatıyor. Mesela arabanın ön tarafına yerleştirilmiş bir buldozer kepçesi ön taraftan hasar görmenizi engelliyor, böylece arenada etrafı rahatça temizleyebiliyorsunuz. Diğer bir power-up arabanın iki yanına yerleşen jet motorları. Böylece diğerlerinden çok daha hızlı giderek yarışlarda büyük avantaj kazanıyorsunuz.

Oyunda 5 ayrı haritada yer alan 15 oynanabilir bölge var, yani her haritanın farklı yarıs türlerine göre bölümleri var. Ama ben harita sayısım az buldum. Sonuçta dönüp dolaşıp aynı haritada aynı arabaya aynı şekillerde vurmak bir süre sonra gerçekten sikıyor. Ayrica oyunda oynanabilir araba sayısı çok az (yaklaşık 10 tane) ve arabaların birbirinden pek bir farkı yok.


Demolition Derby'de haşat edebileceğiniz araba sayısı hiç de yeterli değil.

Bu tür oyunların can alıcı noktalarından biri de son sürat bir arabaya çarpmanıza rağmen hasar almayıp, yavaşça bir duvara çarptığınızda arabanın ön tarafinın dağılmasıdir ki bu oyunda bu anlamsızlik iyice göze batuyor.

Oyunun grafikleri bir araba yarışından bekleyebileceğimizin çok alınnda. Arabalanın zarar görmesi aşırı derecede yapay ve oyuncunun dış mekanla etkileşimi çok zayıf. Gerçi oyunda sevimli ve karikatürize bir hava yakalanmaya çalışılmış ama bu biraz da 'gerçekçi yapmadık bari salalım gitsin' mantğ̆ı gibi geldi bana.

Oyunda araba sürüşleri de kesinlikle olmamış. Yani iki küçük arabayı alıp birbirine tokușturun, daha gerçekçi ve eğlenceli bir şeyler yakalarsınız. Bazen rakiplerinizin peşinde koşturup durduktan sonra, birbirlerine çarpıp kendilerini imha etsinler diye 5 dakika boyunca bekliyorsunuz ki bu hiç zevkli değil.

Biraz da seslere girişelim. Gaipten programını sürdüren meçhul sunucumuzun ara sira atullp olaylar üzerine yaptuğ yorumlar hiç de fena değil. Ama bir elin parmakları kadar kelime bildiğinden, kısa sürede bu da sıkıcılaşıyor. Diğer rakiplerin sesleri çok kötü, ses efektleri vasat ve müzikler oyuna uygun seçilmiş olsa bile sıradan.

Bu oyundan zevk almanın tek yolu kendinizi rahat bırakıp, yaptığınız şapşallıklara gülmek. Ötesini ummayın.

Hakan Akdemir


# HII'den haber var 

## ATl sözünde durdu, peki ya Valve?

Bundan bir ay önce çıkması beklenen Half-Life 2 'nin gelecek bahara kaldığı haberi açıkladığında tüm oyuncular derin bir hüsranla birlikte bir de kafa karışıklığı yaşamıştı. Hüsranın sebebi aşikar, açıklamaya gerek yok ama kafa karışıklığımızın kaynağını bir haturlayalım. ATI, Ekim'de çıkaracağı Radeon 9800 XT ekran kartını alan herkese bir de

Half-Life 2 hediye edecekti. Oyunun gecikeceği ortaya çıkınca kimileri kartın çıkışımın da erteleneceğini, kimileri ise bu promosyondan tamamen vazgeçileceǧini düşünmüştü. Ama ikisi de olmadı. Hightech Information System (HIS), bir güzellik yapıp şimdiden ATI Radeon XT ve IceQ serisinden bir ekran kartı alan herkese Half-Life 2 kuponu vermeye başladı. Yani kartınızı almak
 için oyunun çıkmasını beklemek zorunda değilsiniz. Promosyon süreci için yapılan açıklamada " 30 Kasım'dan itibaren tüm kullanıcilar HIS Excalibur XT ve IceQ serisi ile HL2 promosyon kuponuna sahip olacaktur" deniyor. HL2 kuponu ile verilecek kartlar; 9800XT Platinum, 9600XT Platinum, 9800 Pro IceQ, 9800 IceQ. Ayrica, kullanicılar HL2 kuponların kullanarak Steam üzerinden Value Premier Pack yüklemek için aktivasyon yapma şansına da sahip.

## Yine bip Nomad

## Nomad MuVo NX, Creative'in yeni ses bombası

Creative'in MP3 çalar ailesi $\square$ omad'e yeni bir üye eklendi. 128 ve 256 MB'lık iki farklı kapasiteye sahip (ortalama 850 şarkı demek bu) modeli olan bu yeni ûye $\mathrm{MuVo} \square \mathrm{X}$. Tek bir ince pil ile 11 saat kesintisiz müzik dinleyebileceğiniz ve dahili mikrofonu sayesinde ses kaydı da yapabileceğiniz $\square$ omad MuVo $\square \mathrm{X}$, şarkı seçimini, ses seviyesini, equalizer ayarlarını da yapabilmeniz için kullanışlı bir LCD ekrana sahip.

USB 1.1 arabirimini destekleyen cihaz aynı zamanda taşınabilir bellek olarak da kullanılabiliyor ve USB bağlantısı için kabloya ihtiyaç duymuyor.

MuVo $\square$ X'in küçük ve hafif olması da bir başka artısı. Böylece müzik dinge leme ihtiyacınızın bedelini çantanızın üçte birini isgal eden bir külçe ile ödemek zorunda kalmıyorsunuz.

## Calimideli opultrt

Bu hafta cebimize bir oyunla birlikte bir de inek girecek. Mobil oyunların giderek zenginlesen dünyasının vardığı son noktayı gayet iyi özetlemesi açısından biz Cominek'i son derece eğlenceli ve yaraticı bulduk. Birbirinin kopyası olan íkinci Dünya Savaşı oyunlarıyla kıyaslandığında gözünüzü gönlünüzü açacak, ayrica da otobüs bekleme sürecine başka bir anlam kazandiracak -"o beklediğim otobüs değil, tren" gibi mi?- renkli bir alternatif.

## Cominek

İneğimiz kendi halinde, orta halli bir çayırda otlamaktayken, birden çał kapı ziyarete gelen dost uzaylilarin fikir
 taarruzuna uğrar. Uzaylilar önemli bir görev için onu seçmişlerdir: Evrenin sırlarını (Matrix'in determinantı, pilavin tane tane olması vb.) yaymak.

Yayilacak sırları da verirler kendisine ama, o kafası nimbus kümülüs, olayı idrak etmeye çalışırken arkadaşı bu sırları yer! Kendine geldiğinde bu vahim durumu fark edince, kendini bilime veren ineğimiz sonunda karşımıza 'cominek' ('cam fanuslu inek' demek herhalde) olarak çıkar ve evrenin sirlarını tekrar ele geçirmek için yola koyulur.

Her aklı başında cominek gibi o da, bu işi en rahat cep telefonu araciliğıyla yapabileceğini düşūnür (öyle ya, uzaylilar arasa nasil bulacaklar onu?) ve bulabildiği her kontör kartını toplamaya başlar (Bu vesileyle çayırlara kutu kutu kontör kartı bırakan sponsorlarımıza teşekkürü borç biliriz!).


Ama sadece toplamasi yetmeyecektir. Topladığı kartları civardaki engellere takılmadan, ki bu civarda çok engel vardir (çukurlar, çitler, koyunlar ve normal bir tren gibi), varış noktasına ulaş九ırması gerekmektedir. Comineğimize başarılar diliyoruz.

Destekleyen Telefonlar: Nokia 7650 , $6610,7210,6800,3650,7250,6100$, 5100,3300, N-Gage; Sony-Ericsson T610
URL: www.oyunparki.com

## Bol renkli oyunlar

## Sony, CRT görüntü kalitesindeki yeni monitörlerini tanıtıı

Bir oyunun sistem gereksinimlerini sıralarken adı anılmayan ama aslinda oyun zevkinize olumlu ya da olumsuz anlamda doğrudan müdahale eden, en belirleyici donanım ürünü nedir? Tabii ki monitörler. Sony, geçtiğimiz günlerde tanittuğı HX <sile bu gerçeği bir kez daha hatırlamamızı sağladı. Profesyonel ev Hillancılarına yönelik olarak üretilen, 17 inç ve 19 inç olmak üzere iki ana modeli olan HX serisi bilgisayarını ağırlıklı olarak oyun oynamak Ein kullanan herkesi cezbedecek özelliklere sahip. Sony'nin önceki HS srisi ile aynı dizayna sahip bu yeni monitörler, SRS WOW surround Ėtemli, üç boyutlu ses, dört ayrı resim modu (game, movie, PC, auto) thbi özelliklere sahip. Urünün en göze çarpan özelliği ise parlaklık myant. Normalde $250 \mathrm{~cd}-300 \mathrm{~cd} / \mathrm{m} 2$ düzeyinde seyreden bu değer HX serisinde $400 \mathrm{~cd}-450 \mathrm{~cd} / \mathrm{m} 2$ 'ye ulaşıyor.


## Nvidiai iji alıṣtı

## 3D Mark 03 skorları şişirme çıkłı

Benzer haberleri daha önce de duymuştuk. Nvidia, benchmark testlerinin sonuçlarıyla oynayıp ekran kartlarının performansını olduğundan daha yüksek göstermeye çalışmıştu. Yine benzer bir girişimde bulunuldu ve yine
enselenildi... Nvidia'nın 3Dmark03 numaralarını esrarengiz bir şekilde önceden yapılandırılmış 330 test numaralarına geçirmesi, Nvidia'nın yasaklanmış optimizasyonlanına nasıl kolayca eklentiler yapabildiği konusunu gündeme getirdi ve bu konu çok
tartışıld. $340^{\prime}$ in oluşturulmass ile Futuremark bu optimizasyonlarn engellemeye çalışt. Radeon cephesi de durumu çabuk fark edip bir kez daha gerçek skorları yayınladı. Bu noktada biz susuyoruz, rakamlar konușuyor:


## P4 3.2 प412 Extreme E Eilition

## Yeni işlemci, oyuncuların yüzünü güldürecek (bir süreliğine)

ntel, yeni işlemcisi Pentium 43.2 GHz Extreme Edition'ı piyasaya sürdü. Bilgisayar oyunu meraklları için özel olarak tasarlandığma özellikle dikkat çekilen bu yeni ürün, bir işlemcinin iki işlemci gibi çalışmasını sağlayan Hyper-

Threading (HT) teknolojisini de destekliyor. P4 Extreme Edition, daha gerçekçi oyun atmosferlerinin yaratulmasını sağlayan ve FPS hizlarmın arturilmasına olanak veren güçlendirilmiş grafik özellikleri içeriyor. Intel 0.13 -mikron teknolojisine dayalı

Pentium 4 Extreme Edition, mevcut Intel 865 ve Intel 875 ailesiyle ve standart sistem belleği ile de uyumlu. CPU performansının artışı yazılım üreticilerinin gerçekçi hareketleri oluşturabilmelerine ve yapay zeka kullanımına imkan tanıyor.

# Bilgisayar ekranninda az rastlanir bir duygu 

Bilgisayar başında çalş̧ıyorsunuz. Uzun süreli bilgisayar başı mesaisinin ardindan daliyor ve irkilerek kendinize geliyorsunuz ya da dalgınlığı̆nızın derinliklerinde uzak yerlere gidiyorsunuz, belki de yeni yerler yaratiyorsunuz. Donatilar menüsünde uzun süre oynandığında salaklık yapan oyunları oynamaya girişiyorsunuz. Bu dünyada yalancı paranoya üreten ve olmayan düşmanlarınızı öldürmeniz gerektiğini söyleyen, şiddet ve gerilim dolu pazarlama harikası oyunları bir kenara itiverin. Bilgisayarınıla olan rahatsız edici ilişkinizden ve yorgunluğunuzdan kurtulabilmek için huzur dolu bir dünyanın kapısını aralamaya ne dersiniz?

İşte sizin çocuk ruhunuzu besleyecek ve sadece eğlenmeyi düşünebileceğiniz web oyunları ister misiniz? Asla gerçek site adresini ögrenme ihtiyacı duymadığım ve Ferry Halim tarafindan yaratılan siteye girebilmek için www.orisinal.com yazmanız yeterli. Sizi yormayacak oyunların olduğunu görmek hakikaten "hayat o kadar da zor değil galiba" dedirtebiliyor bile.

Ferry Halim kimdir? Aslında bu yazıyı yazmadan önce zat-1 muhterem hakkında bilgi toplamaya giriștim. Ancak ne yalan söyleyeyim, benim için Ferry Halim bir masal kahramınıdır (www.ferryhalim.com), hatta Noel Baba'dan bile daha

fazla kitleye iyiliği dokunmuştur, diyebilirim. En azından beni rahatlatıyor ya o da yeter.

## Tekir buraya gel yavrum

Henüz on oyunu varken tanıdığım siteye sürekli yeni oyunlar girmekte, bunların sonuncusunun adı "CATS". Aslinda favorim olmamasma rağmen kedileri seven editörümüz ve diǧer arkadaşlarım için bu oyundan bahsetmeden geçemeyeceğim. Evinizdeki kediye kimi zamanlar söz geçiremediğinize eminim. Oyunun yaratulış amacı da bu kadar basit. Ancak oyunu karmaşık hale getiren sadece kedi sayısmın artması. Ortalikta gezinen kedileri oturtarak ve yürüterek aynı hareketleri yapmalarını sağlamanız gerekiyor. Ne bir tane bile kedi ölüyor, ne de anlamsizca oradan oraya koşup gereksiz anahtarlar arıyorsunuz. Sadece kedilerinize sesleniyorsunuz.


## Bisikletle pikniğe giderken uçurtmam kaçtı

Sanırım sira heyecanla bahsetmeyi beklediğim favori oyunum "WINDY DAYS"de. Bisikleti-min selesine bağlı uçurtmamla kırları dolaşmaya çıkıyorum. Sürekli akan huzurlu peyzajin ortasinda çayırları geziyorum. Tepemdeki beyaz güvercinlere çarpmadan uçurtmamı havalandırıyorum. Çalan müzik beni peyzajın ortasında bırakıyor, gerçek dünyaya dönemediğimi görüyorum. Oyunu
gereğinden fazla içselleştirdiğimi düşünüyor olabilirsiniz. Ancak Orisinal oyunlarının içinde Ferry Halim felsefesinin en başarılı yorumlarından biri olduğunu söyleyerek incelememi tamamlayıp, rüzgarlı günler oyunu hakkındaki sözü daha fazla uzatmayabilirim.


## Yıldız kaydı, bir dilek tut

Orisinal oyunlarından bir diğeri de gölün üzerindeki yıldız yansımalarını yakalamaya çalışan küçük bir kızın eğlenceli oyunu "POCKETFUL OF STARS". Mehtabı bol bir gecede kızıl saçlı kızımız ne kadar çok yıldız toplarsa o kadar puan kazanıyor. Ne kadar çok yıldızı bir kerede yakalarsa daha fazla puan topluyor. Orisinal oyun kurallarından en önemlisi yeteneğinizi kullanarak daha az hareketle daha çok obje toplamanız olacaktır. Flash teknolojisini kullanan tüm Orisinal oyunlarının, aynı kuralın işlerliğini daha bir anlamlı kıldığını göreceksiniz.
Sitede bu saydıklarımız dışında küçük çocukların hüznüne denk başka oyunlar da var. Gökten yağan civcivlere şemsiye atmaktan maymunlara muz yedirmeye, köyünün sonsuzluğuna doğru giden bir inekten süt sağmaktan sevgilisine serenat yapan genç aşığa destek olmaya kadar bol bol seçeneğiniz olacak.

Siz de kendinize bu dünyada uygun bir yer bulmalı ve yaratilan bu "orisinal" düșe dalmalısınız.

Kerem Koramaz

# Oyuna gelelim <br> "Tanrım bize bir salıncak!" 

## Ve bugün

Cepcevre oturduk masamin bassina gene Bezik oynadık Hilmi Bey, her gün oynuyoruz $y a^{\prime \prime}$

Edip Cansever'in Bezik Oynayan Kadınları, Cemile'nin, Manastırlı Hilmi Bey'e yazdığı mektuplarla başlar:
'Kim kimi sevdi? kim kimle yastyor ki Besik oymuyoruz, raki içiyoruz Ve konuşmuyoruz gerekmedikse Arada mektup yaztyorum sana Ah, olmayan sana. Hif olmadm ki Bunu kendime, Cemile'ye söylïyoruz."

O mektuplar ki, Cenfle'nin kaybettiği geçmişiyle şimdisinin arasında, belirsiz bir yerde, öylece oluşuvermiş ve kalakalmış boşluğu doldurmak için oynadığı oyunlardandır. Yalnızca Cemile değil, bu anlatuya konu olmuş herkes, Seniha, Ester, Cemal, tramvay ölüleri ve diğerleri, hepsi, türlü türlü oyunlar oynamaktadır, boşluğun katı ve keskin gerçekliğini, zamanın ve mekanın dışında, yeniden yeniden şekillendirebilmek adına. Öyle ki, günlük yaşamda, her an tekrarladığımız en sıradan hareketler, boṣluğun sıkıntısını unutturup unutturup tekrar anımsatan küçük oyunlara dönüşmüştür.
'Ū̧̧ çiçek koymuşlar üç ayrr vazoya
Suraya şuraya şuraya
Kalbindeki buruk pembelik
Bundan
Ļittin işitmedin -ne çikar-
Konuşur gibi onlar satccssyla."
Bezik oynayan kadınlarımızın, gerçekliğin sıkıntısını kovalamak için oynadıkları oyunların, nerelerden çıkıp, nerelere yol aldığını biraz daha iyi anlayabilmek için, Edip Cansever' in bir başka şiirine yöneli-yorum: Tanrm bize bir salncak!
Cok çabuk geçmek için şu olup bitenleri
Bir daha, bir daha, bir daha
Unutmak, unutmak, unutmak
Tonrm!
Toş kesilmemek için taş."
Kuşkusuz bu dize-lerde sözü edilen salın-

cak, gerçek dünyanın süregelen mekan ve zaman birlikteliğinin dışında yaratulacak olan, geçici bir dünyadır, oyundur. "Yaşar hiç komuşmadıklarmzz, işte orada Dışa vurmadıklarmız, şimdi orada."

Tüm oyunlar gibi bu oyunun da tekrarlanabilme özelliği vardır. Boşluk anımsandıkça, tekrar tekrar binilir o salıncağa. Binilmelidir;
"Tanrm ona bir salıncak!
Taş kesilmesin diye tas
Donakalmasm diye boşlukta."

Oğuz Atay'a göre, bir oyun, gerçek yaşantunın, gerçek ilişkinin yokluğunda, onun yerine geçen bir şey olarak çikar ortaya. Eksikliği duyulan ne olursa olsun, hepimizin içinde yarattuğı bir boşluk var. Ve bu boşluk, birbirimize ve çoğu zamanda da kendimize hazırladığımız oyunların sahnesi oluyor. Bu oyunların kazananı ya da kaybedeni yok. Zaten çoğu zaman da kazanmak üzerine kurulu değil bu oyunlar, sallanmak gibi, bir ileri bir geri hareket etmekten ibaret. Yol aldırmıyor, sadece yanulsatyor. İyi bir oyun için ve iyi bir oyuncu olmak için, sadece oyunun kurallarını iyi bilmek ve bu kurallara uymak gerekiyor. "Tanrm, bize bir salncak!". Tek bir şartla,
oyundaki tüm oyuncuların, bunun bir oyun olduğunu unutmadan ve kuralları bozmadan oynamaları ̧̧artyla. Böylece, boşluklarımızı dolduramasak da oyuna getirebiliriz sanırım. Bu yazı içerisinde, varabileceğim son nokta, işte burasıdır. Evet evet bitti, geçti.

Beni bu yazı içerisinde yalnız bırakmayıp, sonuna kadar eşlik etmiş herkese ve sevgili Edip Cansever'e teşekkür ediyor, "lütfen dergiyi elinizden brakmayın, bir sonraki yazı kesinlikle daha anlamlı olacaktı" diyorum. Ayrica, bu haftalık etkisiz hale getirdiğimiz editörüme buradan selam ediyor, böyle bir operasyon girişimini bir daha tekrarlamayacağımıza söz veriyorum.

Fakat, bu kadar konuștum, şunu da söylemeden bitirmeyeyim lütfen. Edip Cansever'in, oyununu 'oynamayı reddetmek' üzerine kurmuş oyuncularından biri, Stepan'ın ağzından aktaracağım: "Korkunçtur, bana kalırsa adımıza Hasırlanmış bir oyun var bizim Hepimizi yalnz burakttklart bir oyun Ve bilirler, insanlar yalnız kaldtkça Konuştuklarn dil de değişir Sonunda hiç anlaşamazlar. Öyle ki Bir zaman parçast içinde, bir durrumun
Değişmez akışında, tekdüze
Kalriar bir stkunt avast gibi.."
Elif Kısar

# Silent Hill 3 

## Silent Hill 3 gibi insanı paranoyak yapan bir oyunu bitirip, üstüne bir de tam çözümünü yazacak cesareti gösterecek birini bulmak zor olabilir. Ama burası ProGamer Strateji Üssü. Burada her şey mümkün...

Tüm zamanların en iyi korku oyunlarında biri olan Silent Hill 3, PS2den sonra nihayet PC'de de bizlerle buluştu. Böylece uzun zamandır tüylerimizi diken diken eden bir oyunun yokluğunun da acısını çıkarabileceğiz. Bayram tatil demeden işimizin başında olan bizler de (yalan) sizler için bu muhteşem oyunun tam çözümünü yayınhyoruz. Bu çözüm "Hard" zorluk seviyesi için. Bu yüzden daha basit zorluk seviyelerinde burada anlatulan her şeyi yapmanız gerekmeyebilir.

## Amusement Park

İlk bölüm oldukça kısa ancak oyunun kontrollerine alışmak ve yaratıklarla nasıl başa çıkacağınızı az çok öğrenmek için oldukça ideal. Bölüme başladığınızda hemen karşı duvara doğru ilerleyin. Biraz solunuzda bir kapı olacak oradan içeriye girin. Burada bulunan iki köpeği öldürün. Büyük yeşil kapının bulunduğu yere doğru ilerleyin ve onun solunda bulunan kapıdan içeriye girin.

Íçeri girdiğinizde makineli tüfeği elinize alın ve karşınızdaki büyük yaratığı öldürün. Daha sonra tam karşınızda bulunan kapıdan geçerek yolunuza devam edin. Kapıdan girer girmez burada bulu-

nan yaratıklarla uǧraşmadan hemen sola dönün ve ilerideki merdivenleri takip ederek en üst kata çıkın. Burada biraz solunuzda "danger zone" yazılı kapıdan içeri girin. Rayları takip ederek koșun. Bir süre ilerledikten sonra demo girecek ve bölüm bitecek.

Central Square Shopping Mall
Demo bittikten sonra kendimizi bayanlar tuvaletinde bulacağız. Önce aynada bulu-


Esrarengiz yan karakterimizden medet ummayın. ilerleyen aşamalarda o da kendi comınn derdine düşecek.
nan işareti kullanarak oyunu kaydedin, sonra karşıda bulunan pencereden dışarıya çıkın. Burada sağa dönüp ilerleyin ve sağda karşınıza çıkan ilk kapıdan içeriye girin.

Içeriye girdikten sonra sağa dönün ve koridoru takip ederek karşınıza çıkan büyük kapıdan içeriye girin. Alışveriş merkezine girince sola dönün ve ilerleyin biraz ileride solda kepenkleri yarım inmiş olan dükkandan içeriye girin ve kısa demoyu izleyin. Dükkandaki ekipmanları toplayın ve daha sonra dükkanın arkasında bulunan kapıdan geçin. Hafif sağ çapraza doğru ilerleyin ve solda bulunan haritaları alın. "Exit" tabelası olan kapıdan içeri girin ve üst kata çıkın.

Yukarıya çıkınca sola dönün, yaratığı öldürün ve karşıdaki kapıdan geçerek alışveriş merkezininin orta bölümüne girin. Burada bulunan yaratıklardan birini silahınızı kullanarak öldürün, diğerinden koşarak kaçın ve fırın dükkanına girin. Burada bulunan maşayı alın ve dışarıya çıkıp geldiğiniz kapıdan geriye dönün. Burada koridorun sonunda sağdaki en son odaya girin ve odanın uç kısmında bulunan tahtaların altındaki anahtarı maşayı
kullanarak alın.
Tekrar orta bölüme geri dönün ve burada Mt. Bestsellers tablelalı dükkana anahtarı kullanarak girin. Dükkanın içerisinde yerdeki kitapları toplayın. Kapının yanında bulunan notu okuyun ve kitapları rafa dizerek üzerlerinden kapının șifresini alın. Şifreyi kullanarak kapıdan geçin. Burada ara demoyu izleyin ve bitince burada bulunan asansörü bulun ve kullanın. Yukarıdan düşen radyoyu alın ve asansörden dışarı çıkın.

## Alternate Shopping Mall

Asansörden inince sağa dönün ve yolu takip edin, T şeklinde yol ayrımına gelince karşıdaki odaya girin ve buradaki "health drink"leri alın. Dışarı çıkınca sola dönün ve karşıdaki büyük kapıdan geçin. Sağ karşıdaki kapıdan girin ve hızla koridoru takip edin. Koridor sağa doğru döndüğü zaman solda bulunan ilk kapıdan içeriye girin.

Odaya girince 1 şıkları söndürün ve ileride göreceğiniz feneri alın. Daha sonra odada bulunan ekipmanları toplayıp dışarı çıkın. Çıkar çıkmaz hemen yanınızdaki demir kapıdan içeriye girin ve burada bulunan "bleach"i aldiktan sonra dışarı çıkın. Yolunuza devam edin ve koridorun sonundaki kepenkin altından geçin.

Burada yaratuklarla uğraşmadan hemen ilk yaratığı öldürdüğünüz butiğe girin. Burada çelik yeleği ve askıyı aldıktan sonra dışarıya çrkin ve buraya ilk girdiğiniz yere geri dönün. Girdiğiniz kapının karşısında bulunan paslı geniş kapıdan içeriye girin.

Daha önce oturduğunuz masanın yanına gidin ve askıyı kullanarak merdiveni aşağıya indirerek üst kata çıkın. Burada


Oyunun başında yapmak zorunda kalacağmız bazı şeylere Heather adapte olmakła güçük cekecek
ilerleyin ve televizyonu gördüğünüzde onu inceleyin. Daha sonra merdivenleri kullanarak yukarıya çıkın. Solda kapısından ışık sızan odaya girin. Burada köpeğin karnında bulunan anahtarı alın ve etraftaki ekipmanlan toparlayın. Daha sonra dışarı çıkın ve merdivenlerden aşağıya inin. Daha önce izlediğiniz televizyonun solundaki tahta kapıdan içeriye girin ve odanın sonunda bulunan kapının kilidini açarak buradan geçin.

Sağa dönün ve koridoru takip edin. Asansörün bulunduğu noktanın karşısındaki kapıdan girin. Burada bulunan vitrin içerisindeki "Walnut" 1 alın. Buraya girdiğiniz kapıya doğru geri dönün ve burada sağınıza doğru devam eden koridora girin, Cooked Key'i kullanarak kapıyı açın. Arkanızdaki raflardan ekipman
topladıktan sonra ileride gaz çıkan boruyu alın. Odanın ön bölümüne ilerleyin ve büyük kapıdan dışarıya çıkın.

Tekrar orta bölümdeyiz, geçen bōlūmden hatırladığınız fırına doğru ilerleyin ve içeriye girin. Burada bulunan yolu takip edin ve mutfakta bulunan deterjanı alın, ardından da mavi kapıdan dışarıya çıkın. Fan sesine doǧru ilerleyin ve ulaştığınızda onu kapatın. Fanı kapattıkttan sonra solunuzda bulunan mavi kapıdan içeriye girin. Burada Bleach ve deterjanı karışturarak buradaki yaratıkları zehirleyin. Içeri tekrar girerken fanı açmayı unutmayın.

Koridorda ilerleyin, mavi kapıdan sonraki kapıdan içeriye girin ve buradaki tüm ekipmanları toparlayıp dışanı çıkın. İlerlemeye devam edin ve T ayrımına gelince sağa dönūn ve solda bulunan turuncu



Ilk boss'u hakladiktan sonra kısa bir süre gêrçek dūnyaya dönüp dedektifle konuşacaksınız.
öldürün. Bundan
sonra tekrar gerçek dünyaya döneceksiniz.

To The Subway Yanı inmiş kepenkin altundan geçin ve ilerleyin. Büyük kapılardan geçince araya demo girecektir. Bundan sonra ilerleyerek bilet gişelerini bulun ve en sağdan geçin. Sağa döndüğünüzde
kapıdan içeriye girin. İçeridekileri öldürüp karşınızda bulunan kapıdan dışarıya çıkın. Yaratıkları öldürüp sola doğru ilerleyin ve dar yola girdiğinizde sağınızda bulunan büyük kapıdan içeriye girin.

Sağda bulunan yatağın üstündeki demir aleti kullanarak Walnut'ı kırın ve içindeki "Moonstone"u alın. Odadan çıkıp sağa ilerleyin ve turuncu kapıdan geçin. Bundan sonra hızla televizyonu izlediğiniz alana geri dönün ve buradaki merdivenleri kullanarak üst kata çıkın. Burada hemen karşınızdaki kapıya ilerleyin ve Moonstone'u kullanarak onu açun. Hemen karşınızda gördüğünüz merdivene doğru ilerleyin ve aşağıya inin. Demoyu izledikten sonra da ilk boss'unuz karşımızda... Bu yaratığa yalnızca ağzı açıkken hasar verebiliyorsunuz. Yaratıkla bir süre savaşıp
duvarda bulunan panodan bölgenin haritasını alın. Aldıktan sonra ilk olarak haritanın sağ tarafında bulunan merdivenleri kullanarak aşağıya inin. Sola dönün ve Platform l'in kapısım kullanarak aşağıya inin. Platformun karşıs1na geçip sağa doğru ilerleyin ve en son merdivenlerden aşağıya inin. Burada "Nutcraker"1 aldiktan sonra tekrar yukarıya çıkın. Tekrar karşıya geçin ve merdivenlerden aşağıya inerek buradaki ekipmanları toparladiktan
sonra geri dönün. Yukarıya çıkın. Bu sefer sağa ilerleyerek öteki yakadaki merdivenlere ilerleyin. Soldaki kapının zincirlenmiş olduğunu göreceksiniz. Nutcracker'1 kullanarak onu kırın ve içeriye girin. Aşağıya inince vagona girin ve içerideki shotgun ile mermileri toparlayın.

Trenden çıkın ve geldiğiniz yöne dogrru ilerleyip ileriden merdivenleri kullanarak aşağya inin. Yolu takip edin ve ikinci merdivenlerden 3. Platforma inin. Burada haritanın sağına doğru ilerleyin ve raylara inin. Tren sesinin duyunca hemen geriye dönün ve yukarıya çıkın. Açılan kapıyı bulmak için haritanın soluna doğru ilerleyin. Ilk kapıdan geçin. Daha sonra merdivenleri kullanarak öteki bölüme geçin ve bu alanda trene binin. Vagonlarda tren durana kadar ilerleyin. Tren durduktan sonra aşağıya inin ve sola doğru ilerleyin, sağda bulunan kapıdan girin.

## Into The Underground

Merdivenlerden aşağıya doğru inin ve sağa dönerek ilerleyin. Koridorun sonundaki büyük kapıdan girin. Sola doğru ilerleyin ve sağdaki mavi kapıdan içeriye girin. İlerleyin ve sağdaki ilk kapıdan içeriye girin. Ilerlemeye devam edin ve yol ayrımına gelince sola dönüp kapıdan girin. Odadaki silahı ve ekipmanları toparlayin. Sol tarafinizda bulunan panodan da haritayı alın. Her şeyi toparladık$\tan$ sonra karşıdaki kapıdan dışarıya çıkın. Koridoru takip edin ve sağdaki mavi kapıdan girin. Bu odanın sonundan boş şarap şisesi ve diğer ekipmanları aldıktan sonra geri dönün. Bu noktadan sonra haritanın sağına doğru ilerleyen koridora girin ve buradaki demir kapıdan geçin.

Koridoru takip edin ve solunuzdaki ilk kapıdan içeriye girin. Uzun koridorda

ilerleyin ve sonundaki kapıdan geçin. Sağa doğru ilerleyin ve yol ayrımına gelince tekrar sağa dönerek büyük metal kapıdan girin. İlerleyerek sağda bulunan ikinci koridora sapın ve bitişiǧindeki kapıdan girin. Save işaretinin sağında bulunan yerdeki Kerosen'i şişe ile kullanarak OilFilled Bottle's elde edin ve odadan çıkın. Sola dönün ve soldaki kordora girip sonundaki kapıdan içeriye girin. Bariyerleri geçin ve makinede Oil-Filled Bottle'ı kullanın. Daha sonra sağdaki butonları kullanarak makineyi çalıştırın. A-kanızdaki su dolu delik boşalacak. Suyu bopaltuğnız delikteki merdivenleri kullaurak aşağ inin.

Sola dönüp merdivenlerden yukarı pkın ve mavi kapıdan dışarıya çıkın. Ilerleহip köprüyü geçin ve merdivenlerden \#ğ inerek kapıdan girin. Sağa dönerek lunalizasyon boyunca ilerleyin ve sağdaki mavi kapıdan içeriye girin.

Oyunda yolunuzu kaybetmek çok kolor. Bundo ortamın karanliğı kadaç iģine düş̧üğünūz paniğin de elkisis vat

Merdivenlerden çıkıp ilerleyerek kōprūden geçin ve karşıdaki kapıya girin. Burada bulunan "Dryer' ile ekipmanları toparlayıp geldiginiziz yoldan geri dōnün. Kanalizasyona dōnūce karşınızdaki metal kapıdan içeriye girin. Hızla ilerleyip sola dōnün ve mavi kapıdan içeriye girin.

Odada bulunan ekipmanları toparlayin ve demir kapıdan dışarıya çıkın. Demir kapıdan girince hemen sağınızda bulunan prizde Driyer' kullanın ve daha sonra kōprüden geçerek karşıdaki kapıdan girin. Daha sonra sağa dönerek koridorda ilerleyin ve mavi kapıdan geçin. Hafif solunuzdaki koridordan devam edin, yol sola doğru dönecek. Buradan ilerlemeye devam edin ve sağdaki mavi kapıdan geçin.


Adı üstünde, canavaı Tabiil ki korkunc görùnecek. Ama silahunza doğru kullanısannız ömrü çok da uzun değil.

Koridoru takip edin ve sonuna ulaştığınızda merdivenlerden yukarı çıkın.

## Room After Room

Alan boyunca save işaretinin olduğu varillere kadar ilerleyin ve daha sonra arkanzzda bulunan kapıdan içeriye girin. Kapılara aldırmadan ilerleyin ve tam karşımıdaki kapıdan girin.Merdivenleri kullanarak 5. kata çıkın. 5. kata geldiğinizde karşıya ilerleyin ve sağdaki yeşil kapıdan içeriye girin. İleride sağ köşede sıvanın farklı olduğu yerde maul'u kullanarak duvarı parçalayın ve silencer'ı alın. Odada bulunan diğer ekipmanları topladıktan sonra yatağı kullanarak aşağıya atlayın.

Burada pencerenin bulunduğu duvarlardan birindeki deliği kullanarak dışarıya çıkın. Sağa doğru ilerleyip köşeyi dönün ve yolun sonundaki pencereden içeriye girin. Bu odada bir şey olmadığından hemen kapıdan dışarı çıkın. Koridoru takip edin ve sondaki Storage Room 2'ye girin. Odadaki ekipmanları toplayn ve geriye dōnün. Kapısında mor yazilar olan kapıdan girin. Hızla tam karşı istikametinizdeki kapıdan girin ve sağa ilerleyip en sondaki kapıdan içeriye girin. Buradaki ekipmanları toparlayıp geri dönün. Koridorun başında sağdaki odadan içeriye girin. Burada bulunan ekipmanları ve haritayı alıp geri dönūn.

Orta bölüme dönün ve burada asansörlerin olduğu kısma doğru ilerleyin. Burada sağda bulunan kapıdan merdivenlerin olduğu bölüme girin ve 5 . kata çıkın. Burada asansörleri geçin ve sola dönūn.


Hangi zorluk seviyesinde oynayacağınıza iyi karar verin ki sonra silahı kendi kafanıza dayamak zorunda kalmayasinız.

Daha sonra solda bulunan büyük kapıdan içeriye girin. Resimleri inceleyin ve odanın sonundaki sağda bulunarf kapıdan geçin. Sola dönün ve kutuların üstündeki Screwdriver'ı alın. Koridorun öteki ucuna devam edin ve bitişiğinde sağdaki odaya girin. Burada bulunan katana'yı alın. Tüm yolu geri dönerek galerinin karşında bulunan KMD Autoparts yazılı kapıdan içeriye girin.

Burada ilerleyin ve KMD Autoparts yazılı diğer kapının karşında bulunan odaya girin. Odadaki ekipmanları ve "Jack"i aldıktan sonra dışarıya çıkın ve 3. kata geri dönün. Burada haritayı aldığınız odaya dönün ve odadaki sıkışmıș çekmeceyi tornavida yardımı ile açıp içindeki ipi alın. Asansörlerden kapısı aralık olanı Jack'i kullanarak açın. İpi kullanın ve bir alt kata inin. Koridorun sağ tarafina ilerleyip yanında tahta tabela olan kapıdan içeriye girin. Burada masanın arkasındaki tahta kapıdan geçin. Ilerleyip karşınızda bulunan açık yeşil kapıdan içeriye girin. Burada bulunan küveti kamera açısı degiştikten sonra kullanınca demo girecek ve alternatif dünyaya geçeceksiniz.

## Alternate Hilltop Center

Ilerleyin ve odadan çıkın (çıkmadan önce solunuza bakmanızı şiddetle tavsiye ediyorum). Bu odadaki ekipmanları toparlayın ve sağdaki kapıdan geçin. Sola dönün ve kapısında kan izleri olan kapıdan içeriye girin. Burada koridoru takip edin save işaretinin hemen yanındaki kapıdan girince araya bir demo girecek ve tam olmasa da kim olduğunuz konusunda bazı ip
uçları bulacaksınız. Demo bittikten sonra otomatik olarak kendinizi başka bir odada bulacaksınız. Burada "Oxdol" ve diğer ekipmanları toparladıktan sonra dışarıya çıkın.

Artık geri dönüp diğer katları araştırma vakti. Bundan sonra sağdaki asansörü kullanarak 1. kata inin. Burada büyük bir yaratık yolunuzu kapatyyor ancak size zarar vermeyecektir. Yaratığın hemen önünde duran kitabı okuyun. Yaratığın olduğu yerden geriye dönün ve koridorun soluna ilerleyin ve burada soldaki tahta kapıdan içeriye girin. Odanın ilerisinde bulunan kanlı buzdolabının içerisindeki "pork liver"i alın ve asansöre geri dönerek 5. kata çıkın. Asansörden inin ve geri dönerek koridorun sağ tarfına ilerleyerek KMD Autoparts'a girin. Ilerleyin ve T ayrımından sağa dönerek karşıdaki kapıyı açın. Bu odadaki ekipmanları ve matchbook'u alın ve geri dönün.

Koridorun öteki ucuna doğru devam edin ve mavi neon olan kapıdan içeriye girin. Hemen karşınızda bulunan açık yeşil kapıdan içeriye girin. Gerçek dünyada olmayan resmin yerinde durduğunu göreceksiniz. Oxydol, Pork Liver ve Matchbook'u kullanarak ateş yakın ve resmi yok edin. Resmin arkasında bir yol açılacak ve buradan geçince merdivenlere ulaşacaksınız.

Aşağıya inin ve 4. kata girin. Haritanın sağ altında bulunan odaya girin. Odadaki ekipmanları toparlayın ve geriye dönün. İlerleyip karşınızdaki kapıdan geçin ve koridorun sonuna doğru ilerleyip kapıdan geçin. Burada "Silver coin"i alın
ve ilerideki içecek makinesinde kullanın. Duvardaki yazıyı da okuduktan sonra odadan çıkın. Koridoru takip edin ve üzerinde mavi neon olan odaya girin. Asansörü kullanın ve 1 . kata inin. Koridorun sağ tarafina ilerleyin ve yeni aldığınız anahtarı kullanarak kapıdan içeriye girin.

Burada koridor boyunca ilerleyin ve mobilyalardan önce solda bulunan turuncu kapıdan içeriye girin. Burada bulunan kağıt parçalarını okuyunca bir demo girecek. Bunan sonra odadan dışarıya çıkın. Büyük canavarın olduğu yere geri dönünce onun yok olduğunu fark edeceksiniz. Bundan sonra dışarıya çıkın. Artık tekrar gerçek dünyadasınız. Sokakta Heather'a göre sola doğru ilerleyin ve soldaki aradan içeriye girip yolu takip edin. Biraz ilerledikten sonra karşınıza yeşil kapısı olan bir bina çıkacak (Daisy Villa Apartments) buradan içeriye girin.

İçeride koridoru dört yola kadar takip edin ayrıma gelince sağa dönün ve oradaki posta kutularına yönelin, karşısında save noktasını göreceksiniz. Yolunuza devam edin kamera açısı değişince içeri girin ve demoyu izleyin. İşte karşınızda ikinci boss.

Bol bol cephane harcayin ve bu yaratuğı da öldürün. Bundan sonra tekrar bir demo girecek. Odadan çıkın ve hemen karşıda kendi odanıza girip buradaki stun gun ile stun gun battery'yi alın ve dışarıya çıkın. Bundan sonra uzunca bir demo izleyeceksiniz. Siz onu izlerken biz de ikinci haftanın hazırlıklarına başlayalım.

Özberk Ölçer

## Stratell Rehtioni

## Hile KodlarI

Bu hileleri yapıyorsun, yine takılırsan beni cepten arıyorsun. Kendine iyi bakıyorsun


## Need For Speed Underground

Şimdi Ana Menüyü açıyorsunuz. Statics Menü'sünde "Delete" tuşuna basarak geri dönüyorsunuz ve aşağıaki kodları giriyorsunuz:
gimmeppablo gimmesomecircuits gimmesomedrag gimmesomesprints gotcharobzombie havymystikal needmylostprophets allmylvionepartsAll allmylvl2partsAll seemylvi2parts driftdriftbaby

Pety Pablo'yu
Tüm pistleri
Drag pistleri
Sprint pistleri
Rob Zombie'yi
Mystikal'
Lost Prophets'i açıyor.
Birinci seviye parçaları
Ikinci seviye parçalan
İkinci seviye parçalan gösterir Drift modu

Aşağıaki kodları yazıyorsunuz ve hilenin içinde ismi geçen arabayı alıyorsunuz.

| 119focus | 350350z |
| :--- | :--- |
| 893neon | 111skyline |
| 899eclipse | 221miata |
| 37limpreza | 2000s2000 |
| 222lancer | 889civic |
| 922sentra | 228supra |
| 667tiburon | 342integra |
| 334mygolf | 239celica |
| 777rx7 | 973rsx777 |

## Silent hill 3

## Issın Kilıcı

Bookstore Keyí aldığınız koridorun sonunda, kapıda asılı duruyor.
Almadan çıkmayın.

## Dövüşler için acemi zorluk seviyesi

Normal zorluk seviyesinde bilerek iki kez ölüyorsunuz, bir bakmışsını ki yeni dövüşlerinizde nasıl kolay kazanıyorsunuz.

Sonsuz cephaneli makineli tüfek yeri
Oyunun başındaki tuvaletin küçük penceresinden çıkıyorsunuz, yolun sonuna gidiyorsunuz.

## Sağlık çizgisi

Oyunu Hard seviyelerinde bitiriyorsunuz. Life Bar seçeneği Extra Options ekranında görebiliyorsunuz.

Son kapıdaki Tarot kartlarımın sırası
Normal zorluk seviyesinde:
Batı yönü: High Priestess
Doğu yönü: Fool
Güney yönü: Hanged Man
Kuzeybatt yönü: Eye of the Night
Kuzeydoğu yönü: Moon

## Hard zorluk seviyesinde:

Doğu yönü: Moon
Güneybatı yönü: Hanged Man
Kuzey yönü: Eye of the Night
Kuzeybatı yönü: High Priestess
Merkez yönü: Fool

## FIFA 2004

Galibiyet
Oynayacağınız tarafı seçip bir an oyunu durduruyorsunuz ve "Select Sides"1 seçiyorsunuz. Kontrolü karşı tarafin bölümünde bırakıp oyuna devam ediyorsunuz. Sonraki adımda istediğiniz kadar gol atıyorsunuz (rakibin tarafi seçiliyken) ve hemen daha sonra kendi tarafiniza geçiyorsunuz.

## Transfer

Eğer bir futbolcuyu transfer etmek istiyorsanız, verilen fiyatın bir kaç milyon üstünde para teklif ediyorsunuz. Transfer edebileceğiniz oyuncular:

Alexandre Del Piero
David Beckham
David Bellion
Hernan Crespo
Roberto Carlos
Ronaldinho
Ronaldo
Ruud Van Nistelrooy
Thierry Henry
Tim Howard

Bazı oyuncuların transferi için çabuk davranıp birinci yılda gerçek rakamın 5 milyon üzerinde fiyat çekmelisiniz (pardon çekiyorsunuz).

# Ulamlearak hirisy mi yamporil turaid? 

> Dergimiz talim terbiye kurulundan yayın onayı almışken zararsız maillerinizi göndermekten hiç çekinmeyin. Zira biz yayınlamaktan hiç mi hiç çekinmiyoruz.

Merhaba,
Hiç laf yapmadan sorularmm soruyorum.
1- Bana bir internet erisim paketi önerebilir misiniz?
2- Bana bir kaç tane iyi oynn önerebilir misiniz?
3- Abi derginizin ilk oyunlarnda CD'lerdeki oyunlar çalssmyor.
Dergide falan yaymlamaynn kuiserim. Cevap yaz yeter. Bir de Serkan Abinin yaztlarna hastaym. Beni smina rezil etmeyin, tüm sinf bu dergivi okuyoruz.
panda_12
Merhaba Panda Kardeş,
Lafi uzatmadan cevaplarını duymak istersin:
1- E-mail adresini aldığın operatörün sunduğu dahil olmak üzere birçok internet erişim paketi var. Kampanyaları olanları da. Burada isimlerini telaffuz etmek doğru olmaz. Ancak sen gel, evine kablo net almaya çalıs. Belki pahalı ama, temiz...
2- Gel seninle bir oyun oynayalım, l'den 18'e kadar bir sayı tut. Ardından 1-32'ye kadar ikinci bir sayı tut. Şifreyi çözebildin mi?
3- Sanırım ilk sayılardaki CD oyunlarım kastediyorsun. Daha sonrakileri çalıştrrabiliyorsan talihinle ilgili bir sorun var demektir. Yok eğer güçlü bilgisayar gerektiren oyunları çalıştramıyorsan, tahmin et bakalım neden çalışmıyor? Mailinin ve beraberinde derginin sınıfina ulaşacağını bilmek buradan keyif verici göründü. Kusura bakma panda kardeş. Bu arada Serkan Abi'nin de sana selamları var.

## Merhabalar,

Derginizi ilk sayrdan beri takip ediyorum ve çok beğeniyorum. Benim sorunum Silent Hill 3 ile ilgili. Bu oyunu 128MB Geforce4 MX440 AGP8X ekran kartı ve 511 MB

DDR RAM ile nasll çalstrrabilirim. Çünkui oyun en az $32 M B$ VRAM istiyor. Ne olur yardım edin. Cevabmizı bekliyorum.
solidsnake
Merhaba Solidsnake, Geçtiğimiz hafta Silent Hill 3 incelemesinde oyunun sistem gereksinimlerini yayınladık. Ancak hala sorunun kaynağını çözemedim diyorsan, benim sana iki önerim olabilir: İlki; gel senin bilgisayarını upgrade ede$\lim$ (ya da bizi karıştırmayalım bu işe, sen bilgisayarı upgrade et ama bu konuda sormak istediǧin bir şey olursa buradayız tabii ki). İkincisi; kendine PlayStation2 al ya da -benim yaptığım gibi- PS2'si olan bir arkadaşına birkaç günlüğüne sığın. SH3 için her ikisini de yapmaya değer.

## SELAM,

Ben acil "The Hobbit"teki renkli şşe bulmacasmı çömek istiyorum ama bir türlü çözemedim. Kafam patladı, n'olur yardm edin! Dergide filan varsa bilen yani lütfen yardm etsin derginiz çok güzel her hafta allyorum.

## Göksan Güner

## Merhabalar,

Hobbit oyununun bu haftaki incelemesini yapmış olmama rağmen maden bölümünde makinelerle ve goblinlerle uğraşmaktan bahsettiğin bölüme gelemedim. Bildiğim iki renkli şişe var: "antidote potion" ve "health potion". Bir sonraki hafta dergi eski düzenine ve oyunları suyunu çıkarıp şişelere doldurana kadar oynayan eski editörlerine kavuştuğunda bu soruna da cevap gelecektir ama bu haftalık boșverelim şişeleri. Bayram tatilini tamamladığımı haftanın anısına hayata katılalım. Eğlenelim.
P. Esclava

## gamer

4 Aralik 2003 / Sayi: 18
Imtiyaz Sahibi ve Sorumlu Yazişleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk serpil@progamermag.com

## Editör

Serkan Ayan
serkan@progamermag.com

## Yazı İsleri

Burçin Adısönmez burcin@progamermag.com

Volkan Akaalp volkana@progamermag.com

Esra Akın
esra@progamermag.com
Volkan Alkan volkan@progamermag.com
M. Iberia Aydin iberia@progamermag.com

OZberk Ölcer ozberk@progamermag.com

Görsel Yönetmen Gökhan Tüzüngüç gokhan@progamermag.com

## Grafik Tasarim

 Maynajans Reklam Tanitım Hizmetleri Tel.(0212) 5288055
## idare Merkezi

Sinanpaşa Mah. Şair Leyla Sk. Mutlu Han No.:16 Kat:4 D. 22 Besiktas / ISTANBUL Tel.: (0212) 2581704

Basildiğı Yer Print City Tesisler
Fatih Mahallesi Hasan Basri Caddesi Samandira/ISTANBUL

Iiletişim
progamer@progamermag.com

| 1/ MERKEZ "ILETIŞIM KÖPRUSUU" 0212 -3543300 |  |
| :---: | :---: |
| Genel Müdür | Reklam Grup Koordinatörü |
| Can Çağdaş | Emre Cem |
| Genel Müdür Yardımciları Meltem Inanç (Satış) Erhan Ozdemir (Finans) | Reklam Grup Müdürū İsmail Arıcı |
| Pazarlama Direktörü | Rezervasyon ve |
| Tülay Tosun | Teknik Hizmetler Direktörü |
|  | Melek Barutçugil yon |
| Tel: (0212) 3543398 | ks: (0212) 3543377 |
| ISSN 1304-3811 |  |
| Fiyatı: 1.500 .000 TL . Hediyesi Sabah Gazetesi |  |
|  |  |

[^2]
## türkive'vin tek tatil ve seyahat dercisi



# GEZİyí görmeden, TATiLiNizizi planlamayn! 

## XanthiN

## Kapak

yildizi


Club
NDI<IA
Club Nokia'ya üye ol ve sana özel ayncaliklann keyfini yaşa! www.club.nokia.com.tr


[^0]:    CD'nizin autorun's başlatmaması durumundas "Bilgisayarim'dan CD sïriciuniize, buradan da "Demo" Klasörune girin ve istedigginiz demonun olduğu Klasöre giderek dosyoyı çlişirin. Cd ile ilgili problemlerinizi progamer@progamermag.com'a yazin.

[^1]:    Pamuk Gandalf ve 13 cüceles. Önemli görevleriniz için gerekliyi bilgiyi bu heyetten alıyorsunuz.

[^2]:    Aoles - 16
    Güzlerini annladyyunda kanunhlk sitiotin, sjuab partak
    
     Bakzylarvuda downk, sainde fasltr tasyyan sititet:
    ...karunlhk sihicti görvï̀n ve kendi ölimuinait basur-
    Indhğm dipsiz kuyuya givalin. Duyuyor musun? dedi.
    Noab yenildty̆i korkuyu gisleycmeden ve ă̆sundatki
    kelimeleri swalannay beccremeden:

    - ötinuimuii mijjieleyen ajann.. Hayatuna son veren
    
    Necro'yu görcunchlyini furketti.

